

巻頭  
特集

ゲーム批評  
2006年  
7月号  
定価 780YEN  
Vol.69

2006  
7  
Vol.69

サッカーゲームで見る

FIFAワールドカップ 2006ドイツ大会

MICRO  
MAGAZINE

12年間ありがとう

# サッカーゲームで見る FIFAワールドカップ

2006ドイツ大会

ゲームの話をしよう

加藤夏希

ソフトウェアレビュー

MOTHER3

N3 NINETY-NINE NIGHTS / 大神 / ACE2

エースコンバット・ゼロ ザ・バベルタワー

街～運命の交差点～特別篇 / ガンバレードオーケストラ緑の章

園崎末恵 インタビュー



PlayStation 2

SNK  
PLAYMORE

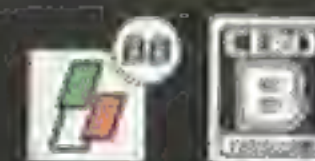
新生KOF、遂に開幕!



風雲急を告げるアッシュ編第2章!  
謎に満ちた主人公アッシュが狙う今回の標的は?  
そして真の目的は?  
新たな大会名を冠し、闘いは新次元へと突入する!

THE KING OF FIGHTERS XI

KOFシリーズ第11弾、早くも“PS2”で登場!!  
**2006.6.22 ON SALE**  
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI  
希望小売価格 ¥7,140(税込)



©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。  
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。  
\*「およびPlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

株式会社 SNKプレイモア  
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号  
SNKプレイモア  
公式サイト [www.snkplaymore.co.jp](http://www.snkplaymore.co.jp)





サッカーゲームで見る  
FIFAワールドカップ  
2006ドイツ大会



2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会開幕直前



# We Love Football!!

## サッカー大特集

世界中が熱狂に包まれる一月がやってくる。目前に迫ったFIFAワールドカップドイツ大会を観戦する前に、ゲームで大会をシミュレート。果たして日本代表の成績は!?

決勝トーナメント

各グループ上位2チーム

### グループリーグ

A組	F組
B組	・ブラジル
C組	・クロアチア
D組	・オーストラリア
E組	・日本
	G組
	H組

### グループリーグのTV放送スケジュール

第1戦 日本 vs オーストラリア

6月12日 / 22:00 / NHK

第2戦 日本 vs クロアチア

6月18日 / 22:00 / テレビ朝日

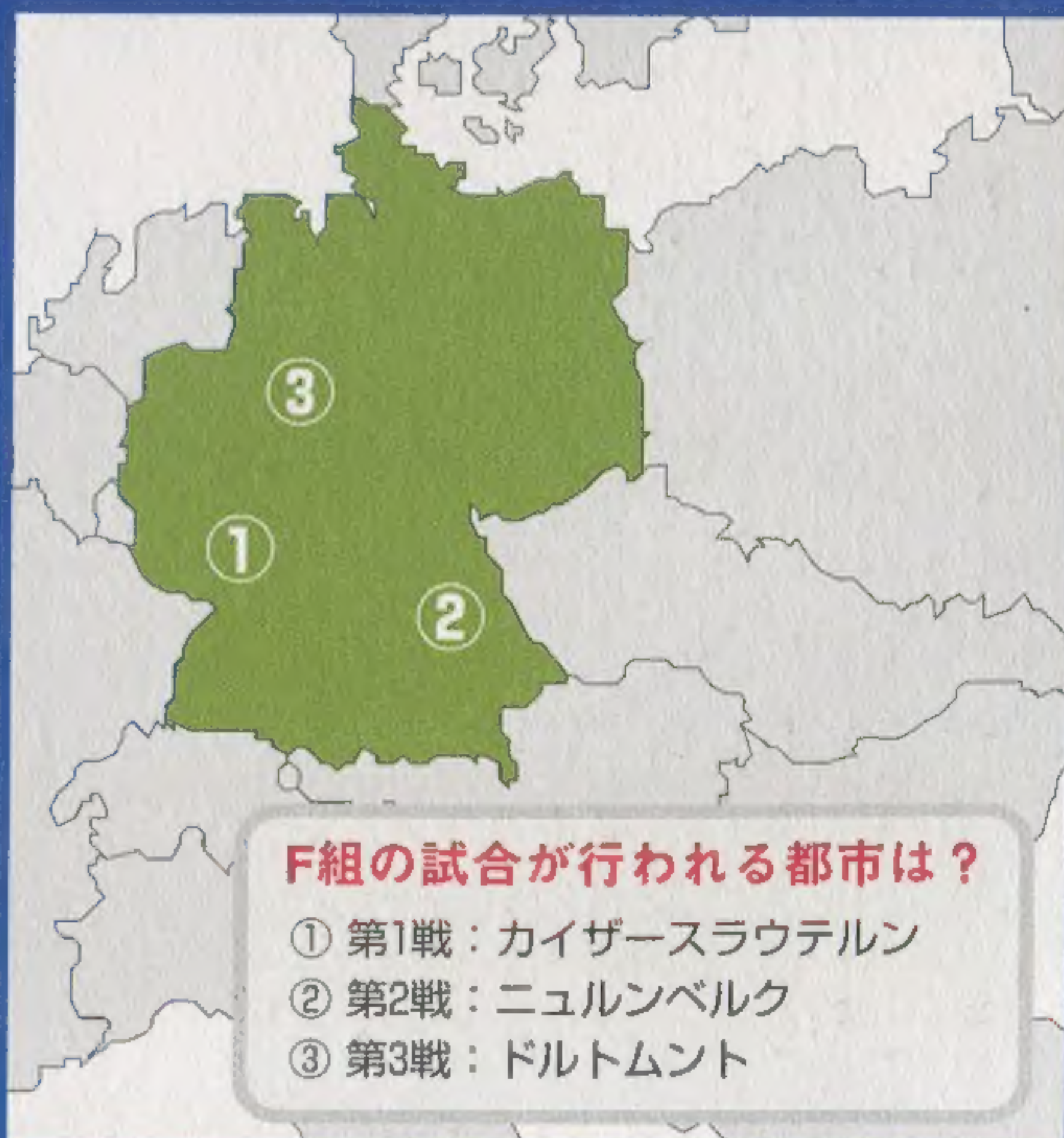
第3戦 日本 vs ブラジル

6月23日 / 04:00 / NHK

決勝トーナメントは順位によって変動

最高のプレイヤーが集う大会で  
日本代表の躍進は?

4年に一度訪れるサッカーの祭典が今夏とうとう開催される。FIFAワールドカップは、言わずと知れたサッカー世界一を決める大会だ。18回目を数える今回の開催国はドイツ。われらが日本代表はアジア予選を見事突破したが、決勝トーナメントに進むためには、グループリーグで2位以内に入らなくてはならないのだ。次のページからは、日本代表が参加するF組の戦いをゲームでシミュレートし、グループリーグ突破の成否を検証する。



F組の試合が行われる都市は?

- ① 第1戦：カイザースラウテルン
- ② 第2戦：ニュルンベルク
- ③ 第3戦：ドルトムント





唯一のFIFA公認サッカーゲーム

# 『2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会』で F組対戦国の戦力分析!!

**2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会**

ジススポーツ 区エレクトロニック・アーツ 機PS2・Xbox360・PSP・PC ¥PS2 6,090円(5%税込)・Xbox360 7,140円(5%税込)・PSP 5,040円(5%税込)・PC オープンブライス 発売中

検証に使用するのは、2006年ドイツ大会で唯一のFIFA

公認サッカーゲームであるこのタイトルだ。まずは収録されたデータからライバルチームの戦力を分析する。

**ドイツ大会を完全収録に  
世界一の栄冠はどの国に**

FIFA公認を得ている本作では、127ヶ国約3000人の選手やスタジアムがすべて実名で登場。また、選手たちの動きやハイライトシーンのカメラアングル、スタジアムに集まった各国サポーターの熱狂、日程や試合時間帯までにこだわった再現が、本物さながらの臨場感を演出している。

選手の操作はシンプルで、簡単な操作で巧みなボールコントロールが可能。プラクティスモードもあるので、初心者も安心だ。また、過去の地区予選や大会決勝の名勝負を現戦力で再現するグローバルチャレンジモードなど、多彩なゲームモードも用意されているのだ。



ダイナミックなカメラアングルで、ワールドカップの興奮をリアルに演出する



ゲーム中に得られるポイントで、過去の名選手を使用できるなど、遊び心も満載

## 予想フォーメーション



- マーク・シュウォーツァー (GK)
- ルーカス・ニール (DF)
- トニー・ボポビッチ (DF)
- ビンチェンツォ・グレッツ (MF)
- グレイグ・ムーア (MF)
- スコット・チップパーフィールド (MF)
- ブレット・エマートン (MF)
- ジェイソン・クリナ (MF)
- マーク・ビドゥカ (FW)
- ハリー・キューエル (FW)
- マルコ・プレシアーノ (FW)

## 第1戦 オーストラリア

FIFAランク42位 (5月現在) / 過去のW杯本戦出場回数1回 (グループリーグ敗退)



前回大会で韓国をベスト4に導いたオランダ人監督ヒディンクが率いるオーストラリアは、南米の古豪ウルグアイとのプレイオフをPK戦の末に勝利し、32年ぶりの本戦出場を果たし

た。チームを構成するメンバーのほとんどが欧州のチームでレギュラーとして活躍していることから、ポテンシャルの高さを垣間見ることができ、特にオフエンスには、ビドゥカ、キューエル、エマートンなど強力なアタッカーがそろっている。また、ヒディンク監督によって、チームに戦術と規律がもたらされたことで、チームはひとつの組織としてまとまった。組織的なプレイが徹底されたことで守備も安定し、チーム力は確実に上がっている。



## 予想フォーメーション



トミスラフ・プティナ (GK)  
ヨジップ・シムニッチ (DF)  
ロベルト・コバチ (DF)  
ダリオ・シミッチ (DF)  
スティエパン・トマス (DF)  
ニコ・コバチ (MF)  
イゴール・トゥドール (MF)  
マルコ・パビッチ (MF)  
ニコ・クラニチャル (MF)  
ダリヨ・スルナ (MF)  
ダド・プルソ (FW)

## 第2戦 クロアチア

FIFAランク24位 (4月現在) / 過去のW杯  
本戦出場回数2回 (最高3位)



のに仕上がっている。速攻も得意で、一度ボールを奪えばバビッチやスルナからチームのエース、プルソへのホットラインが相手ゴールを脅かす。これにトップ下に位置するクラニチャルが絡めば、より多くのチャンスが演出されるだろう。

まず一番にあげられるのは安定したディフェンスだ。ニコ、ロベルトのコバチ兄弟を中心に展開される組織的な守備は、チーム全体のフィジカルの強さも相まって、「堅守」と呼べるも

また、欧州予選では、グループ8を第2位ながら10戦負けなしで突破。今年3月には、親善試合ながらアルゼンチンに3-2で競り勝つなど、粘り強さを感じさせた。ここに来て、チームの完成度は高まっている。

## 予想フォーメーション



ジーダ (GK)  
ファン (DF)  
ルッシオ (DF)  
ロベルト・カルロス (DF)  
カフー (DF)  
ゼ・ロベルト (MF)  
エメルソン (MF)  
ロナウジーニョ (MF)  
カカー (MF)  
アドリアーノ (FW)  
ロナウド (FW)

## 第3戦 ブラジル

FIFAランク1位 (4月現在) / 過去のW杯  
本戦出場回数17回 (優勝5回)



前大会優勝国であり、過去5回という世界最多の優勝回数を誇るブラジルは、史上最強との呼び声高いメンバーをそろえてきた。2年連続でバロンドール (欧州年間最優秀選手に送られ

る賞) を受賞したロナウジーニョを中心に、ロナウド、カカー、アドリアーノが固める前線は、「カルテット・マジコ (魔法のカルテット)」と呼ばれ、創造性あふれる攻撃を繰り広げる。さらにライン際では、世界屈指のサイドアタッカーであるロベルト・カルロス、カフーが攻め上がるチャンスをつかかう。攻守のつなぎ役となる中盤の底には、安定した働きを見せるエメルソンとゼ・ロベルトが控えており、大きな隙は見あたらない。優勝候補の筆頭と言えるだろう。



# グループリーグ突破をゲームで検証

# 決勝トーナメントへの道

日本が参加するグループF組には、前回優勝国のブラジルをはじめ、クロアチア、オーストラリアと強敵がそろい、激戦が予想される。ここからは、グループリーグの勝敗を予測し、日本代表が決勝トーナメントに進出する可能性を探っていく。

## 編集部による 第2戦までの結果予想

F組	ブラジル	クロアチア	オーストラリア	日本
ブラジル		2-1	3-1	★
クロアチア	1-2		★	1-0
オーストラリア	1-3	★		0-1
日本	★	0-1	1-0	

## 得点差で日本は3位！

この予想において日本が決勝Tに進むためには？

日本が  
ブラジルに  
勝利

クロアチアの勝利以外は突破確定。クロアチアが勝った場合、ブラジル、クロアチア、日本の得失点差上位2チームが突破！

日本が  
ブラジルに  
引き分け

クロアチアが負けると突破確定、勝つと日本の敗退が確定する。引き分けの場合は、得失点差の高い方が突破となる。

日本が  
ブラジルに  
敗戦

クロアチアが負けた場合、得失点差の高い方が突破。引き分けか勝利の場合、日本の敗退が確定する。

**リーグ突破のために  
必要な勝ち点は？**

グループリーグは4チームが総当たりで試合を行い、上位2チームが決勝トーナメントに進むことになる。順位は基本的に勝ち点の合計（勝利…3点、引き分け…1点、敗北…0点）で決定される。

グループF組の各チームを見ていくと、やはりブラジルは飛び抜けた実力を持っており、残り1つの椅子を3チームが奪い合う形になることが予想される。他のチームの勝敗にもよるが、2位までに入るには、最低でも勝ち点4が必要となる。

編集部では、2試合目までの結果を左表のように予想した。日本はブラジルに引き分けると勝ち点4となるが、これではクロアチアの結果次第で3位になる可能性もある。確実にグループリーグを通過するためには、王者ブラジル相手に勝利しなくてはならないというこの状況は、見た目以上に厳しいと言えるだろう。

果を左表のように予想した。日本はブラジルに引き分けると勝ち点4となるが、これではクロアチアの結果次第で3位になる可能性もある。確実にグループリーグを通過するためには、王者ブラジル相手に勝利しなくてはならないというこの状況は、見た目以上に厳しいと言えるだろう。

次ページで  
**対ブラジル戦を予想!!**



## 前半 出場メンバー



### 日本

FW

高原直泰／玉田圭司

MF

中村俊輔／小笠原満男／

中田英寿／福西崇史

DF

三都主／中澤佑二／

宮本恒靖／加地亮

GK

川口能活

### ブラジル

FW

ロナウド／アドリアーノ

MF

ロナウジーニョ／カカー／

ゼ・ロベルト／エメルソン

DF

ロベルト・カルロス／

フアン／ルッシオ／カフー

GK

ジーダ

試合開始からボールを支配するブラジルは、右サイドのMFカカーが起点となって攻めるが、日本は組織的な守備で決定的なチャンスを与えず、降着状態が続いた。試合が動いたのは35分。敵陣内でDFからボールを奪った中村がそのまま切り込み、ゴール前に折り返したセンタリングを高原が頭で合わせて、なんと日本が先制する。

しかし、その3分後、ブラジルは左サイドのロナウジーニョからのクロスをも、ロナウドがマークをもとめず、胸でトラップしてそのままボレーシュート。GK川口が弾いたボールはそのままゴールに吸い込まれる。このゴールでブラジルは同点に追いつき、そのまま前半終了のホイッスルを聞いた。

**ブラジルペーシスの前半戦  
最初に得点したのは……**



高原のヘディングはポストギリギリに決まる技ありシュートとなった

## ゴールシーン

ロナウドの放った弾丸シュートは川口の手を弾き、そのままゴールへ

## 前半の結果

1 - 1



日本

高原



ブラジル

ロナウド



## 深夜観戦のお供に！



### 睡眠打破

時差の関係上、対ブラジル戦は早朝4時！ 眠気と戦うための一品として睡眠打破はいかが？ でも無理は禁物だ！

## GUINNESS DRAUGHT

黒ビールでオススメはサッポロのギネス ドラフト。クリーミーな泡立ちとコクのある味わいは絶品。ただしお酒は20歳から！



ドイツといえば  
黒ビール！

## 気分は代表選手！



### 日本代表ホーム レプリカジャージ

盛り上がり度ナンバー1のレプリカ ジャージ！ 選手の鼓動を感じながら応援すべし

気分はドイツ！  
テレビ観戦をもうあげるグッズ紹介



ブラジルの勢いは後半になっても衰えず、47分にはアドリアーノのミドルシュートが日本ゴールを襲う。これは枠の外へと外れたものの、その後もブラジルの攻撃は続き、自陣に押し込まれた日本は、ボールを奪っても攻めの人数が足りず、すぐにボールを失うという展開に。そして62分、日本はゴール前でのクリアミスでロナウドに頭で押し込まれ、痛恨の逆転ゴールを決められてしまう。さらに70分には、ハーフウェイライン中央で反転したアドリアーノにそのまま独走を許し、最後は豪快なシュートで3点目を失ってしてしまう。その後、日本は何度かゴールを脅かすものの、GKジーダの好守に阻まれて得点にはいたらず、スコア1-3でタイムアップとなった。

## 勢いに乗るブラジル 守備に追われる日本

### 後半 出場メンバー



#### 日本

FW  
柳沢敦／巻誠一郎  
MF  
中村俊輔／小野伸二  
中田英寿／福西崇史  
DF  
三都主／中澤佑二  
宮本恒靖／加地亮  
GK  
川口能活

#### ブラジル

FW  
ロナウド／アドリアーノ  
MF  
ロナウジーニョ／カカーゼ・ロベルト／エメルソン  
DF  
ロベルト・カルロス／フアンルッシオ／シシーニョ  
GK  
ジーダ



ロナウドの気迫溢れるダイビングヘッドで、ブラジルが勝ち越し

### ゴールシーン

絶妙の反転で中央突破を決めたアドリアーノが3点目をたたき込んだ



### 後半の結果

0 - 2



日本



ブラジル

ロナウド  
アドリアーノ

日本攻撃陣の中心である中村選手。彼のスルーパスは、ブラジルDFを切り裂けるか



川口選手のファインセーブにも期待したい。「ジョホールバルの奇跡」の再現をもう一度

ブラジル戦のシミュレートは、1-3での敗戦と残念な結果に終わってしまった。ボール支配率から見ても、ブラジルが58パーセントと大きく上回っており、FIFAランキング1位の壁は、厚かったと言わざるをえない。しかし、まったく日本にもチャンスがなかったわけではない。ブラジルのゴールに迫った攻撃も一度ならずあった。ブラジルの超強力な攻撃陣を0点に抑えることはさすがに難しいだろう。しかし、少ないチャンスを確実に決め、流れを引き寄せれば、違った結果を見ることができるとは。決戦は6月22日(現地時間)。日本代表にはぜひこの予想を覆してもらいたい。

## 少ないチャンスを活かし ブラジルに食らいつけ



日本一サッカーゲーム  
『ウイニングイレブン 10』で

# 日本代表を 世界の頂点に 導け!!

Text by 鴨原 盛之 (フリーライター)



ワールドサッカー  
ウイニングイレブン 10

ジスポーツ × コナミデジタルエンタテインメント 機PS2 ¥7,329円(5%税込)

## イメージキャラクターは中村選手



中村 俊輔

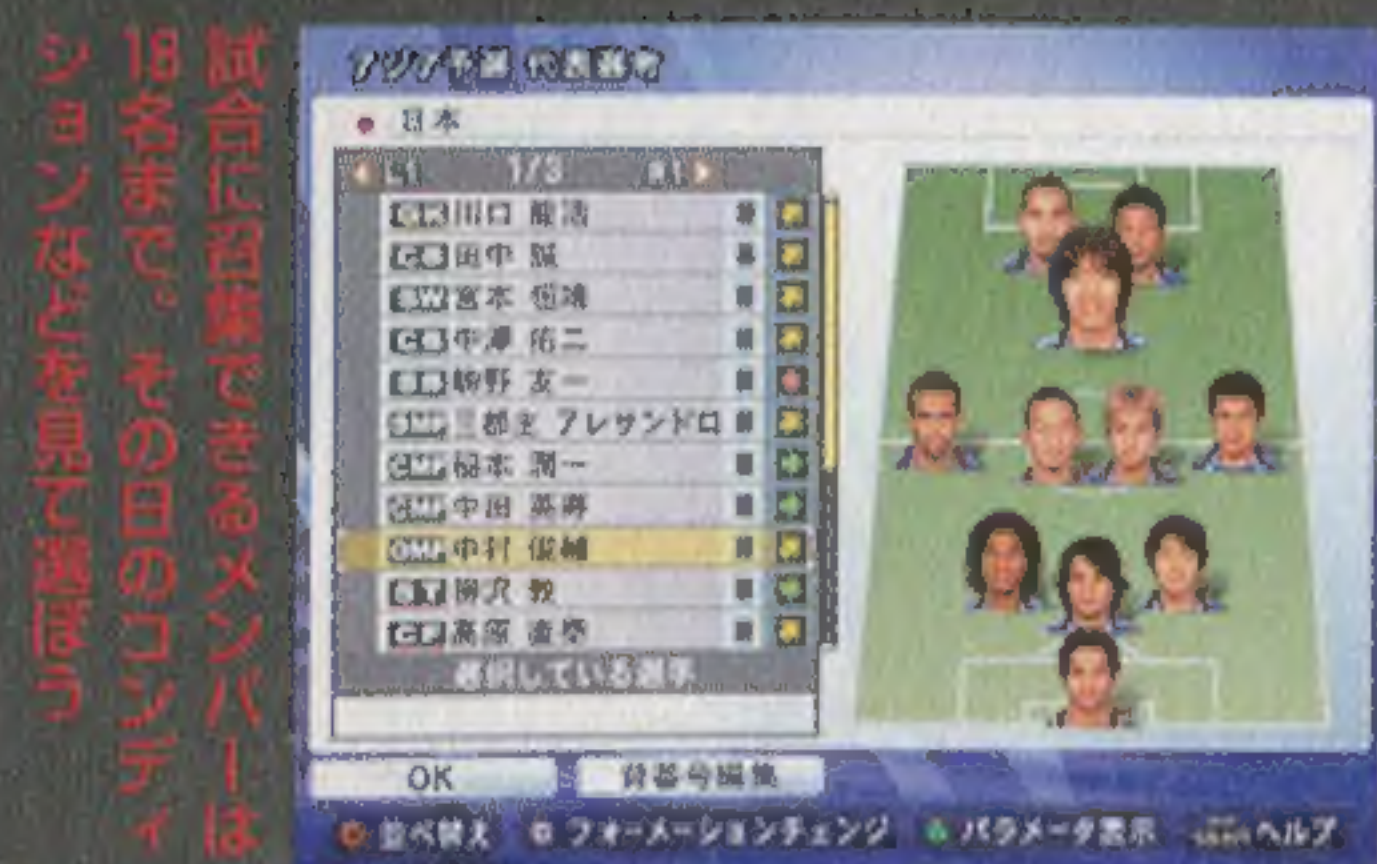
メンバーを活かし、自分も活きる

毎回プロモーションにも力を注いでいる。今回もイメージキャラクターはジーコ氏と中村選手が務める

今やサッカーゲームのトップブランドの地位を不動のものとした、『ウイニングイレブン』シリーズ。今年発売された最新作『10』では、世界各国の代表チームを使って世界一を目指すインターナショナルチャレンジモードが新たに導入されている。

また、セットプレイ(フリーキック)の際は、新システムのクイックリスタートを使用することで、ゲームのテンポを落とさずに試合が進むように工夫されているのだ。

## 『ウイイレ』シリーズ 最新作は世界が舞台



アジア地区予選はホーム&アウェイ方式のリーグ戦。世界一への道のは長く険しい。

インターナショナルチャレンジモードは、世界各国のナショナルチームを選び、その選んだチームが所属する地域ごとの予選を勝ち抜き、インターナショナルカップ優勝を目指す初登場のモードだ。アルゼンチンやイングランド、イタリアなど、有名なナショナルチームを使うことができるので、自分のひいきのチームで遊べば楽しさが増すことだろう。ただし、ある程度の腕を身につけてからでないと勝ち抜くこと容易ではない。

また、日本代表チームを使ってアジア予選を突破し、インターナショナルカップ優勝を目指すニッポンチャレンジモードも進化。

## インターナショナルチャレンジで 各国代表に勝利せよ!



## 11



## フォワード 相性のよいコンビで

2トップのときは高さで強さに長けたCFと、相手の裏へ抜ける速さが持ち味のSTタイプとを組み合わせるのがおすすめ。CFなら高原、STは柳沢または玉田の組み合わせが最もオーソドックスなコンビだ。

CFがゴール前に残り、STがその周りを回ってチャンスを作るようなコンビになればベストだ

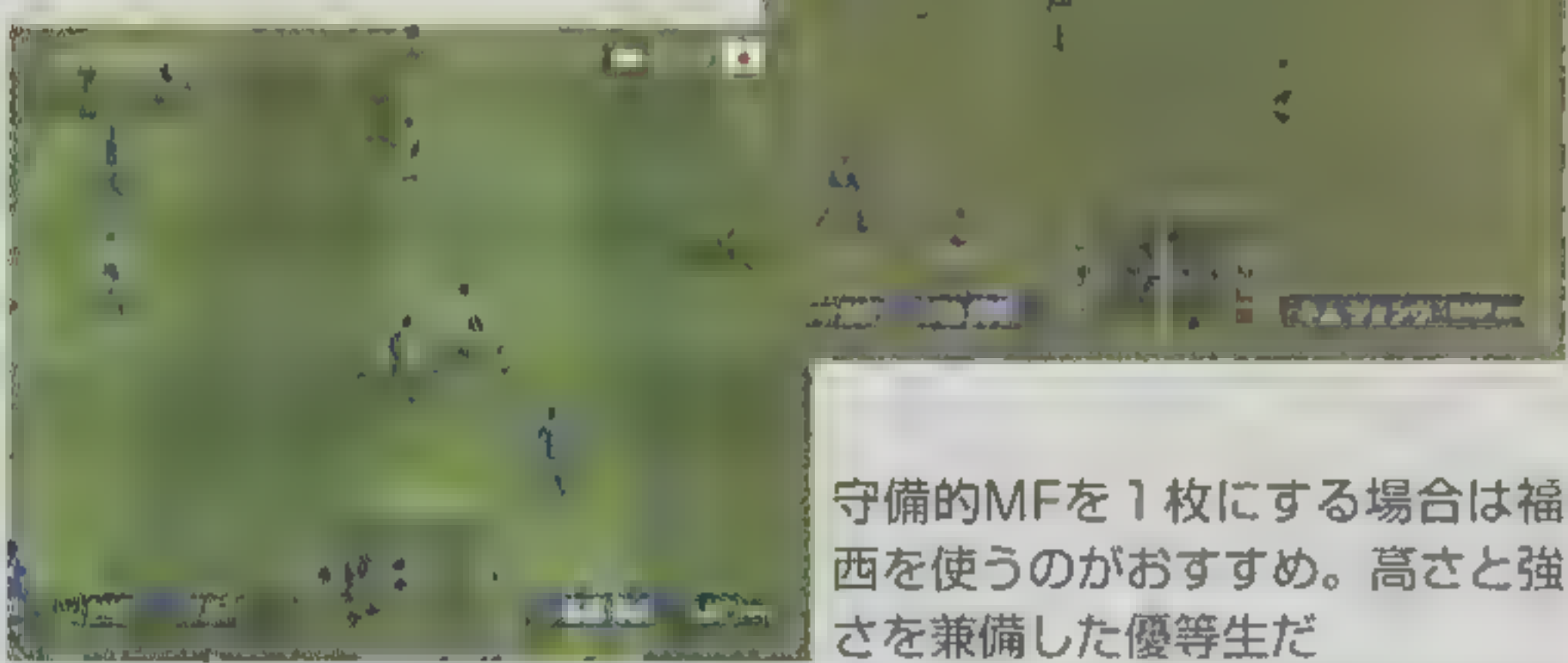


足が速い久保がゴール前で、その周りを回ってチャンスを作っている

## ミッドフィールダー 豊富な選択肢が魅力！

後方には守備能力の高いDMFまたはCMFを、前方にはOMFを起用するのがセオリー。守備的なMFを2枚にするときは、守備力の高い中田英を後ろに下げ、前に中村と小笠原または小野を使うのもおもしろい。

人員豊富な日本の中盤。中田英のポジションを下げることで、より攻撃的な布陣にすることが可能



守備的MFを1枚にする場合は福西を使うのがおすすめ。高さで強さを兼ね備えた優等生だ

## ディフェンダー 3または4バックで

4バックの場合は中央にCBとSWをひとりずつ配置し、両サイドはSBまたはWBの選手を起用する。3バックでは中央にSW、両サイドのストッパーにCB適性の選手を使う。4バックなら右から加地、中澤、宮本、三都主と並べるのが定番

両サイドの攻撃力が上がれば、両サイドから攻撃はしやすくなる

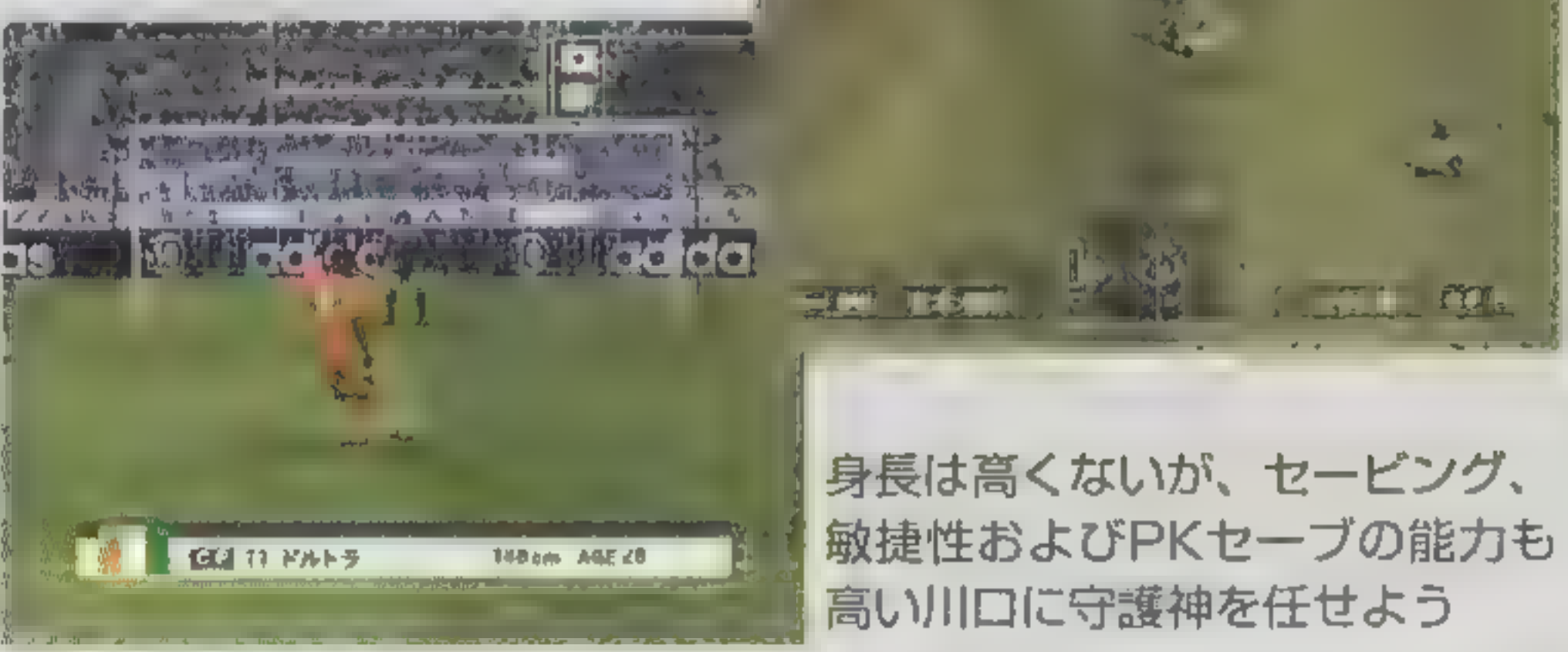


3バックは中央と両サイドにストッパーをひとりずつ配置し、両サイドはCB適性の選手を使うのがおすすめ

## ゴールキーパー 実は敏捷性が重要

普段はあまり操作をする機会がないポジションだが、相手と1対1の状態になった場合は素早く前に飛び出し、体を張って阻止することが必要だ。そのため、高さよりも敏捷性に優れた川口を使うのがおすすめだ。

ダッシュで相手との間合いを詰めてシュートコースを消す。敏捷性が高い選手ほど有利だ！

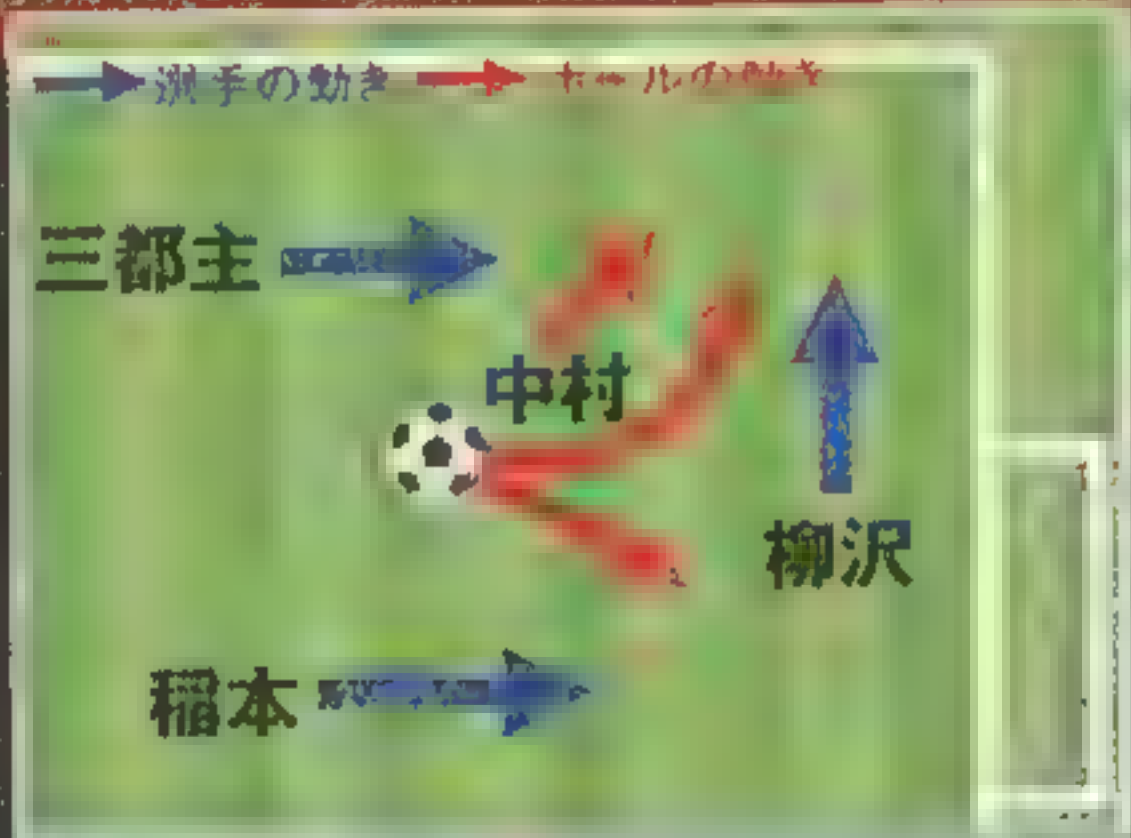


身長は高くないが、セービング、敏捷性およびPKセーブの能力も高い川口に守護神を任せよう

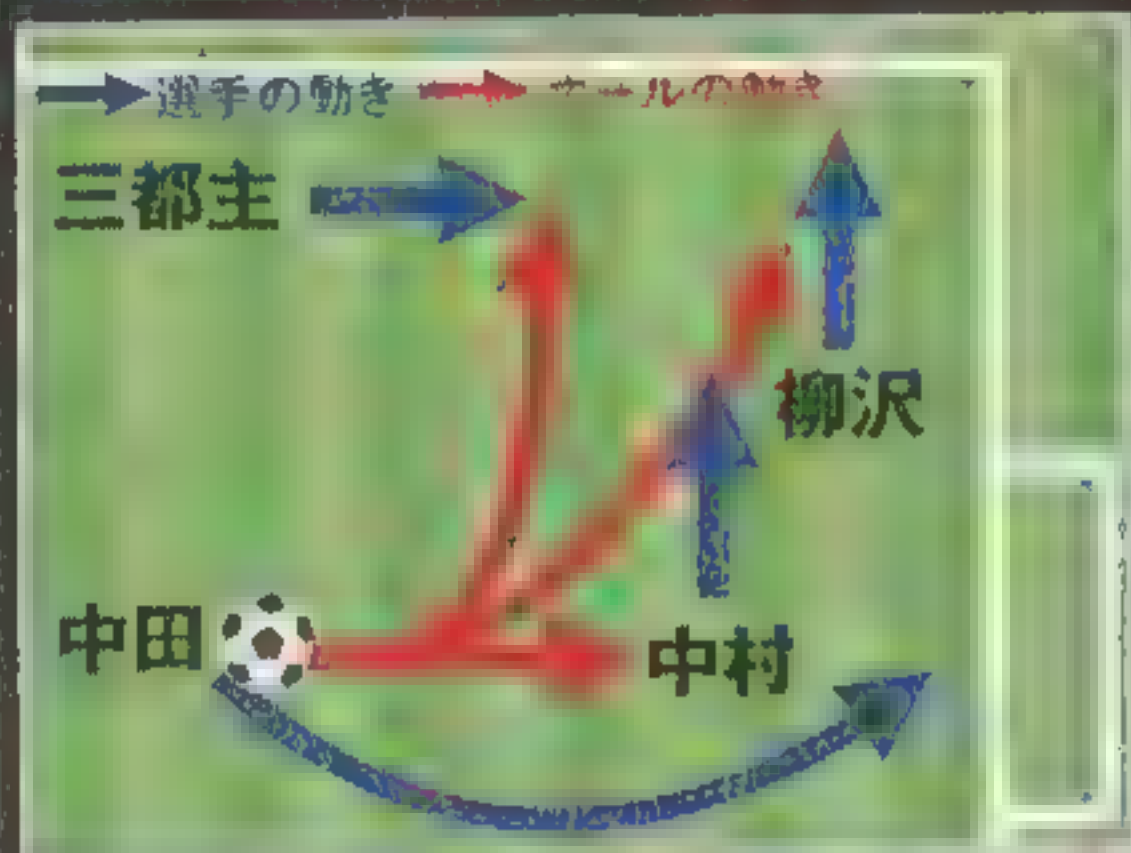


## 攻撃の中心は 左サイドにあり

日本代表の大きな特徴のひとつに、左サイドに比較的攻撃力の高い選手が起用されることがあげられる。左サイドバックに中盤より前のポジションが本職の三都主が多く使われるのが最も顕著な例だ。



### パターン ①



### パターン ②



の中村をはじめ、中田英、小笠原、小野、松井などは本来右利きだが左でも十分に力を発揮できるし、フォワードの高原や柳沢も左足で精度の高いシュートが撃てる。また、久保や玉田、鈴木はいずれも左利きなので、左サイドを突破する場合にはとても都合がよく、駒野にいたっては左右両足で高精度のセンタリングが蹴れるのだ。

## 3バックシステムの 長所と短所

3バックシステムの長所は、両サイドのストッパーが相手フォワードをマンマークして、センターの選手が後方に1人余る、というように役割がハッキリするので、とても戦いやすくなることにある。

しかし、ディフェンスラインの人数が少ないため、どうしても両サイドのスペースが空きやすくなる。4バックと決定的に異なるのはまさにこの点で、いかにこの問題を解消するかが課題。

### 4バックだとこうなる



4人のディフェンダーが、横一列（フラット）に並び、自分のゾーンに入り込んできた相手を捕まえて守るのが基本形で、ラインコントロールもしやすいのが特徴。

サイドバックが攻撃参加した場合は、矢印のように他のディフェンダーがスライドするか、中盤の選手が1人下がって空いたスペースをカバーするのがセオリーだ。



守りながらラインを押し上げ、オフサイドトラップをかけるなど、より戦術的な戦いが要求されるだろう。

・OMF：オフenseミットフィルダー（ミッドフィルダー）の略。攻撃・守備の両方で活躍する選手。中央にいて、上下の両方という場合もある。  
・CF：センターフォワード。ゴール前でひたすらシュートチャンスを狙う選手。決定力が高く、フィニッシュの能力が高い選手が多いのが一般的。  
・ST：ストライカー。ゴールに近い位置でボールを蹴ったりシュートを狙う。ウイイレではスピードやトリプルに長けた選手が多い。

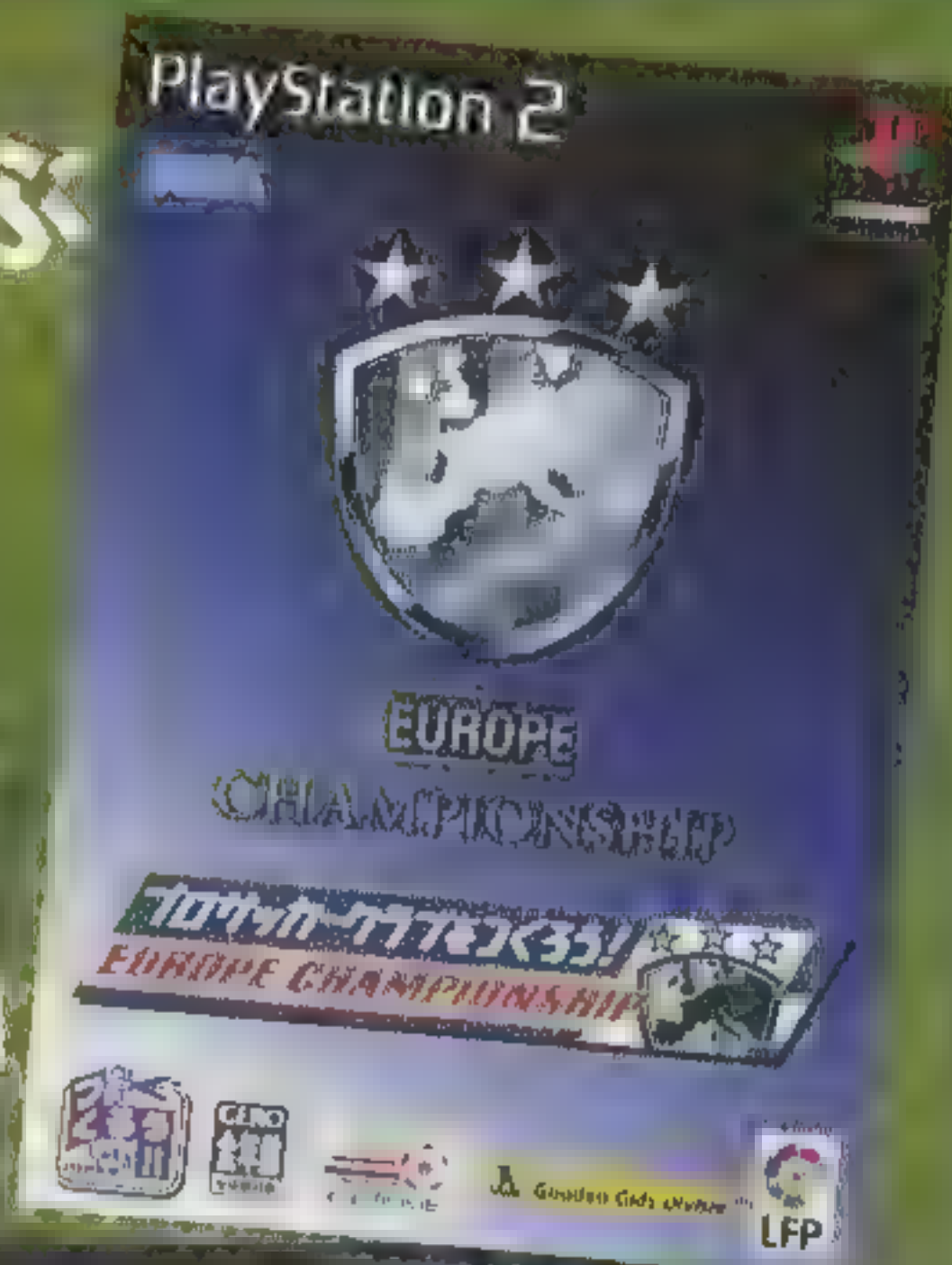


プロサッカークラブをつくろう！  
ヨーロッパチャンピオンシップ』で学ぶ

# 5分でわかる 近代サッカー

チームとしての集団戦術が、年々急速に進化を遂げている世界のサッカー。現在のトレンドともいえるべき戦い方は一体どんなものなのか、サカつく 最新作を使って解説していくことにしよう

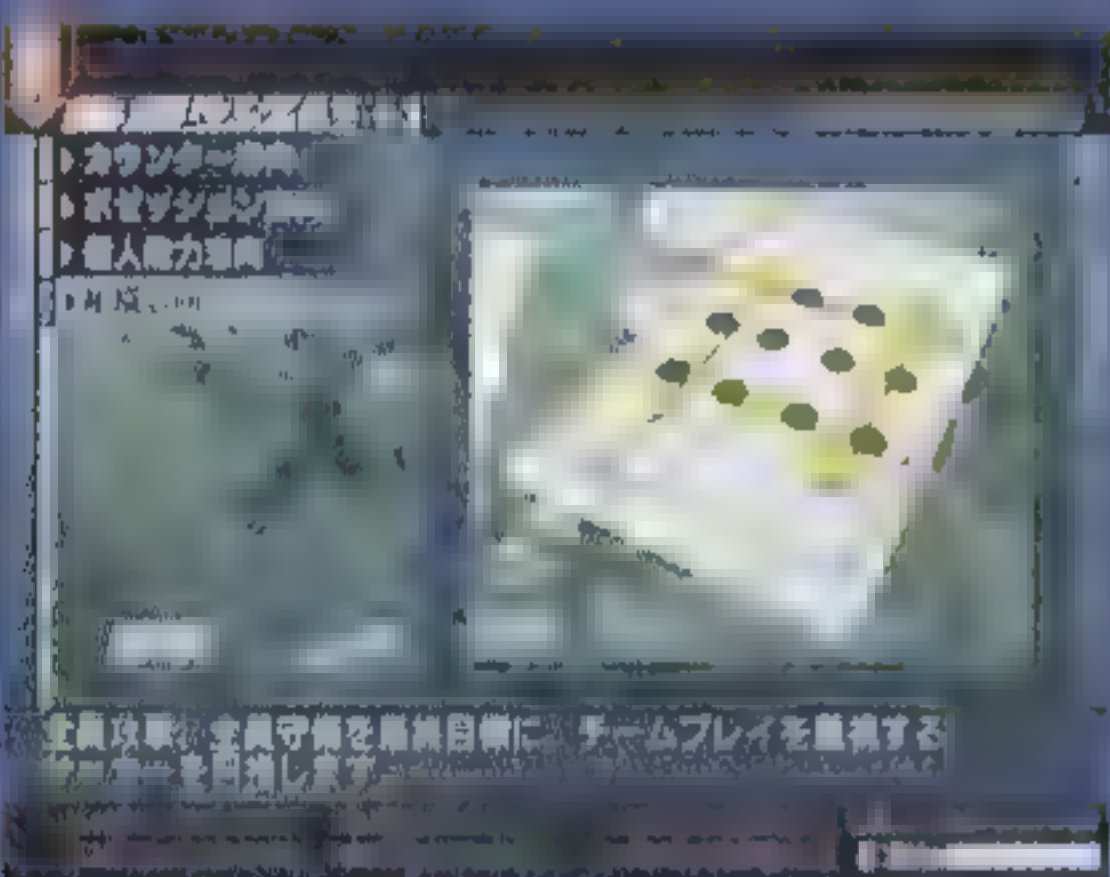
プロサッカークラブをつくろう！  
ヨーロッパチャンピオンシップ  
バススポーツ育成シミュレーション メセガ  
PS2 ¥1,140円 5%税込



## 個人技からチームプレイへ 集団・合理的な戦い

かつてサッカーは、ボールを保持する選手とその近所にいる相手との一対一の戦いだった。基本として成り立っていたスポーツで、ゴール前に高いボールを放り込むキック&ラッシュ戦法などのシンプルなプレイが主流だった。

そんなサッカー界に革命をもたらしたのは、1974年にオランダ代表チームが見せたトータルフットボール戦術。これまでの常識を覆し、ピッチ上の全選手が状況に応じてポジションチェンジを繰り返したり、ディフェンスラインを意図的に押し上げるオフサイドトラップ戦法などを編み出した。



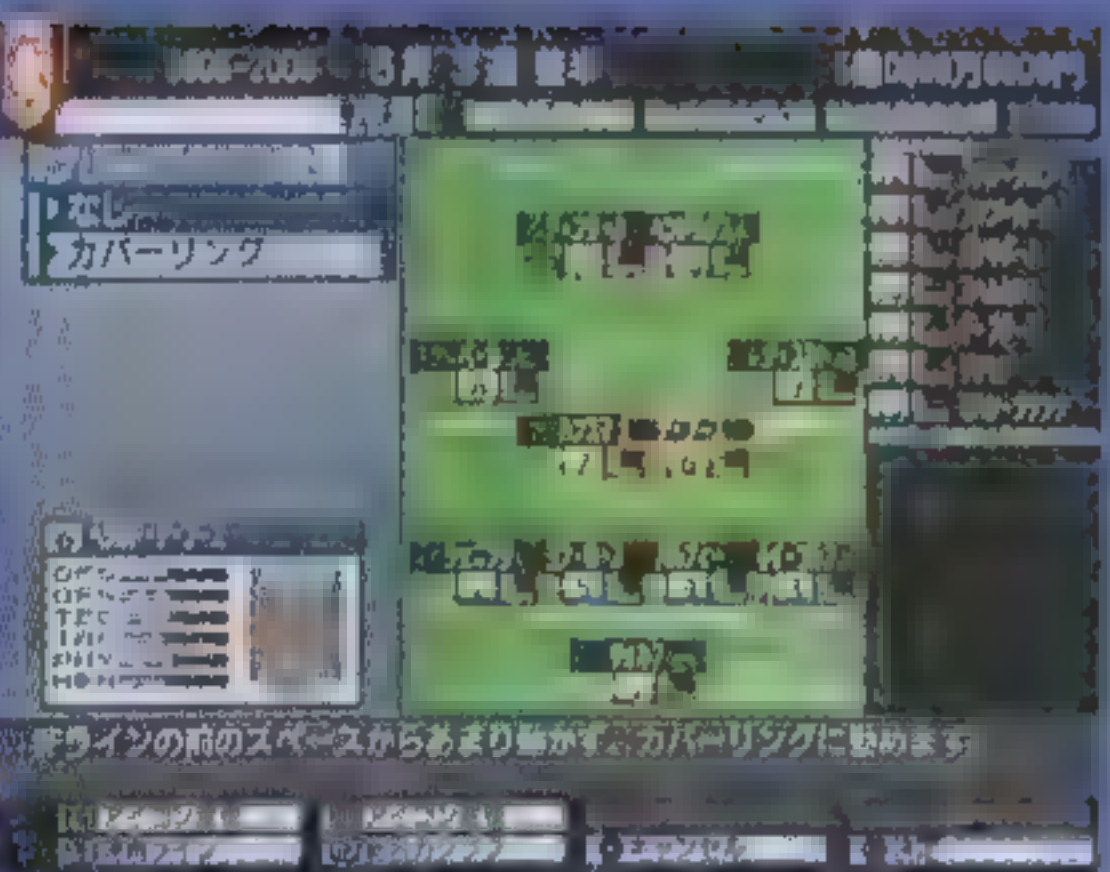
ディフェンダーを上げて敵を  
オフサイドにかける。失敗し



## 近代サッカーで重要と なるMFの存在

近代サッカーの発展は、MFの存在に大きく依存している。MFは、攻撃と守備の両方を担う重要なポジション。とりわけ、中盤の底の位置で守備的な役割を務めるディフェンシブハーフ、いわゆるボランチ（ポルトガル語で「舵」の意味）の存在が、チームの命運を左右するようになった。90分間休みなく相手やボールを追い回し、奪ったボールを素早く味方へ渡す役割を担うMFの存在は、近代サッカーの重要な要素である。

もっとも、中盤の華やかさにはばかり注目が集まるあまり、絶対的なストライカーが長年



ディフェンスの手前で、相手





**2005年型 ACミラン**



**④ - ④ - ②**

中盤の底にロングパスを得意とする選手を置き、その両脇を守備力の高い選手でカバー。両SBを攻守ともに高い位置でプレイさせ、相手を圧倒する

**2005年型 FCバルセロナ**



**④ - ③ - ③**

サイドに張り出したウイングの攻撃力を最大限に生かす布陣。状況に応じてポジションチェンジもひんぱんにおこない、相手ゴール前に殺到する

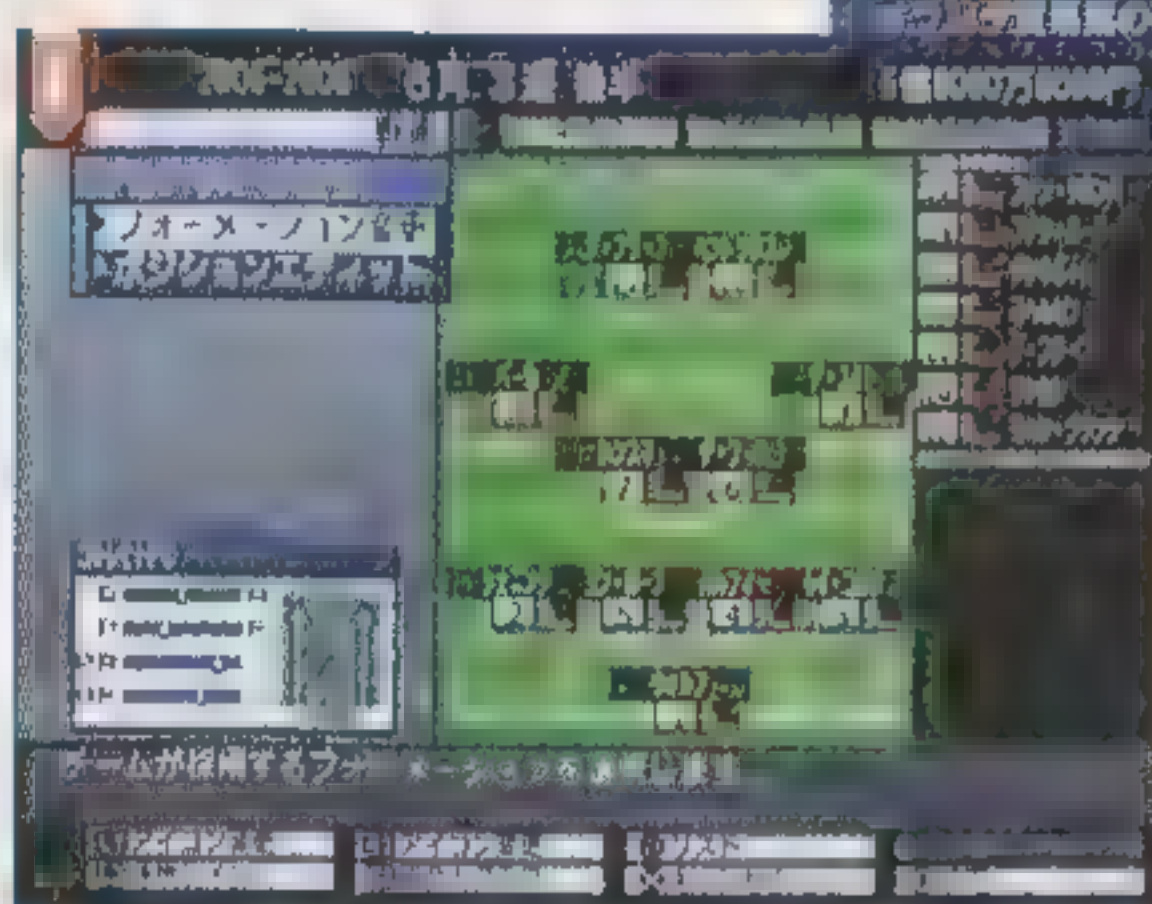
**フォーメーションが  
勝敗を分ける**

現在、世界の主流となっているフォーメーションはディフェンダーを4人配置した4-1-2、または4-1-3-1-3のシステムだ。前者は中盤の底にロングパスを得意とする選手を置き、その両脇を守備力の高い選手でカバー。両SBを攻守ともに高い位置でプレイさせ、相手を圧倒する。後者は、中盤の底にロングパスを得意とする選手を置き、その両脇を守備力の高い選手でカバー。両SBを攻守ともに高い位置でプレイさせ、相手を圧倒する。

このシステムは、中盤の底にロングパスを得意とする選手を置き、その両脇を守備力の高い選手でカバー。両SBを攻守ともに高い位置でプレイさせ、相手を圧倒する。



今までの主戦場はJリーグだったが、最新作は日本でも人気の高いヨーロッパの主要6か国が舞台



ゲーム中はコマンド入力だけでオーケー。選手間での衝突や資金不足など、生々しいイベントも盛りだくさんに用意されている

**アクションが苦手な人にオススメ  
頭を使ってヨーロッパを制覇**

今やスポーツ育成シミュレーションの代名詞的存在となった『サカつく』シリーズ。プレイヤーはクラブチームのオーナーとなり、監督および選手の獲得をはじめ、スポンサーとの契約やスタジアム建設など、ヒト、モノ、カネに関するチーム運営のすべてをこなしながら世界一を目指す。今作はヨーロッパを舞台にしている。



# プロ野球 戦線異常アリ!?



プロ野球スピリッツ3

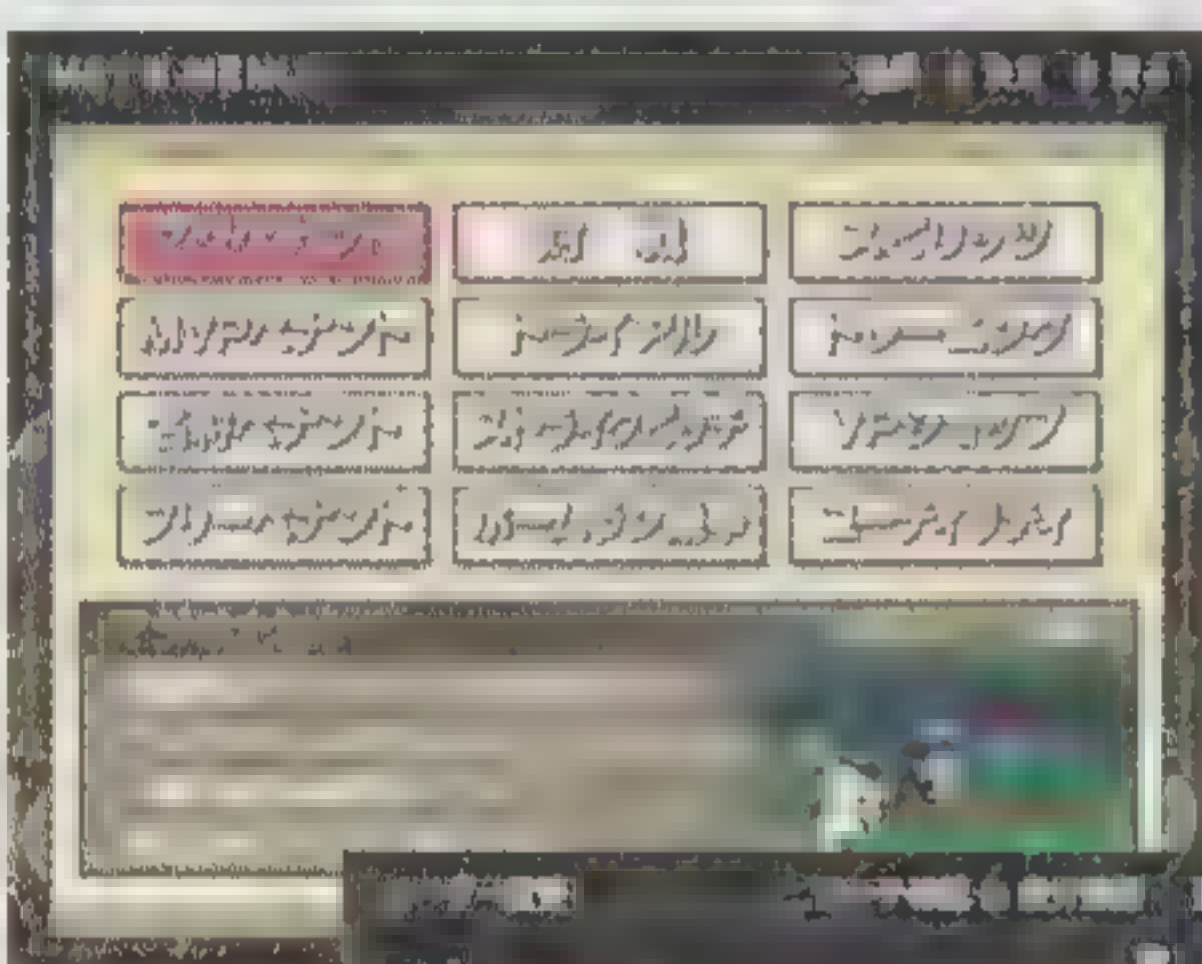
プレイステーション2・Xbox360 ¥1,140円(5%税込)



最新データで一足先に  
今年の日本一を占う

今年のプロ野球は例年に増して熱い！5月に2年目となるセ・パ交流戦も行われ、7月にはオールスター戦も控えている。そんな日本プロ野球界の最新データを搭載した人気シリーズ最新作が登場。ここではゲームをより楽しむための、06年プロ野球事情を紹介。

ペナントレースを戦い抜くマジペナントなど、充実の12モードで遊べる

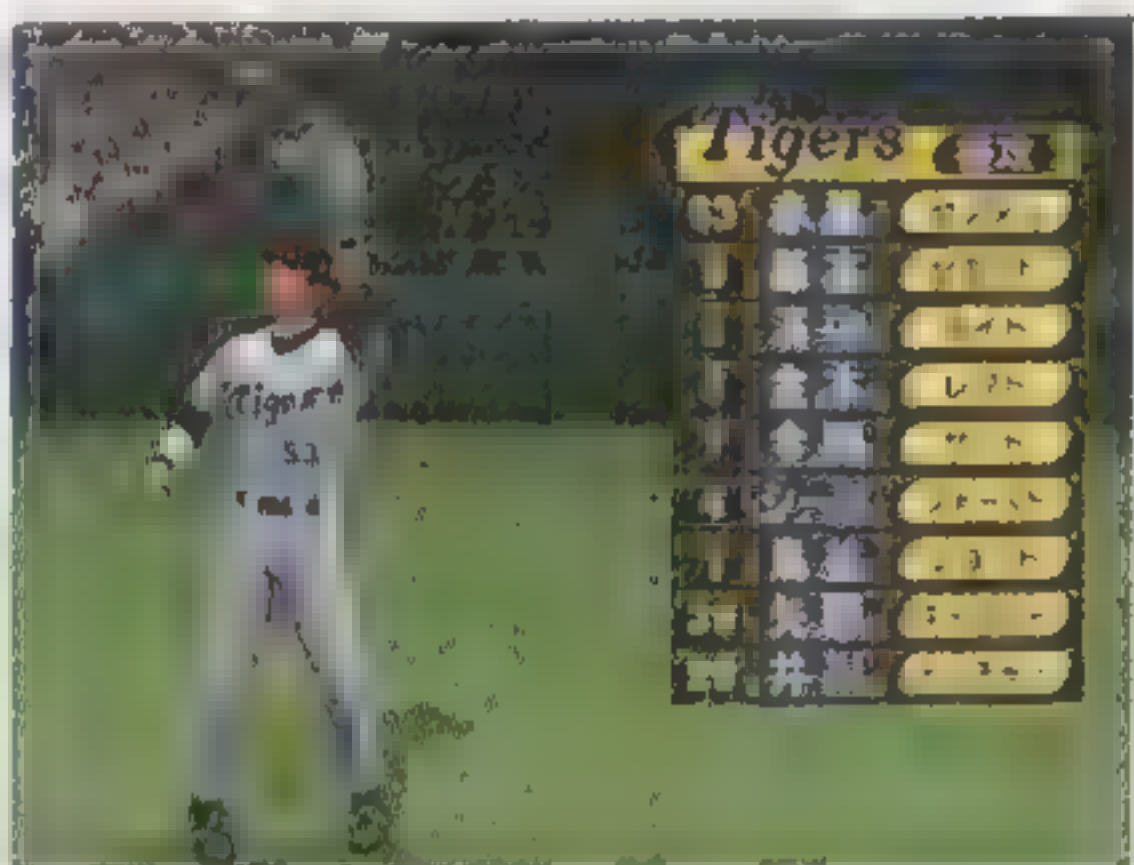


理論派は、名将ペナントモードで監督となり、アジア覇者を目指せ！



話題豊富のセ・リーグ  
本命はいつたいてい

注目は選手兼任の古田監督率いるヤクルトだが、序盤の苦戦が痛い。牛島監督2年目の横浜は現在最下位、投手陣崩壊でクルーン出番なしは寂しい限り。開幕から打線不調だった広島は、前田を5番に据えてからはのぼり調子、佐々岡復活など明るい話題も。そして首位を争う巨人、中日、阪神の3強だ。去年5位から一気にチームを立て直してきた原巨人に注目が集まるが、ケガ人の多さが気がかり。総合力では昨年の1位2位の阪神中日が上回っていると言える。どのチームも決め手にかける今期、はたして結果は？



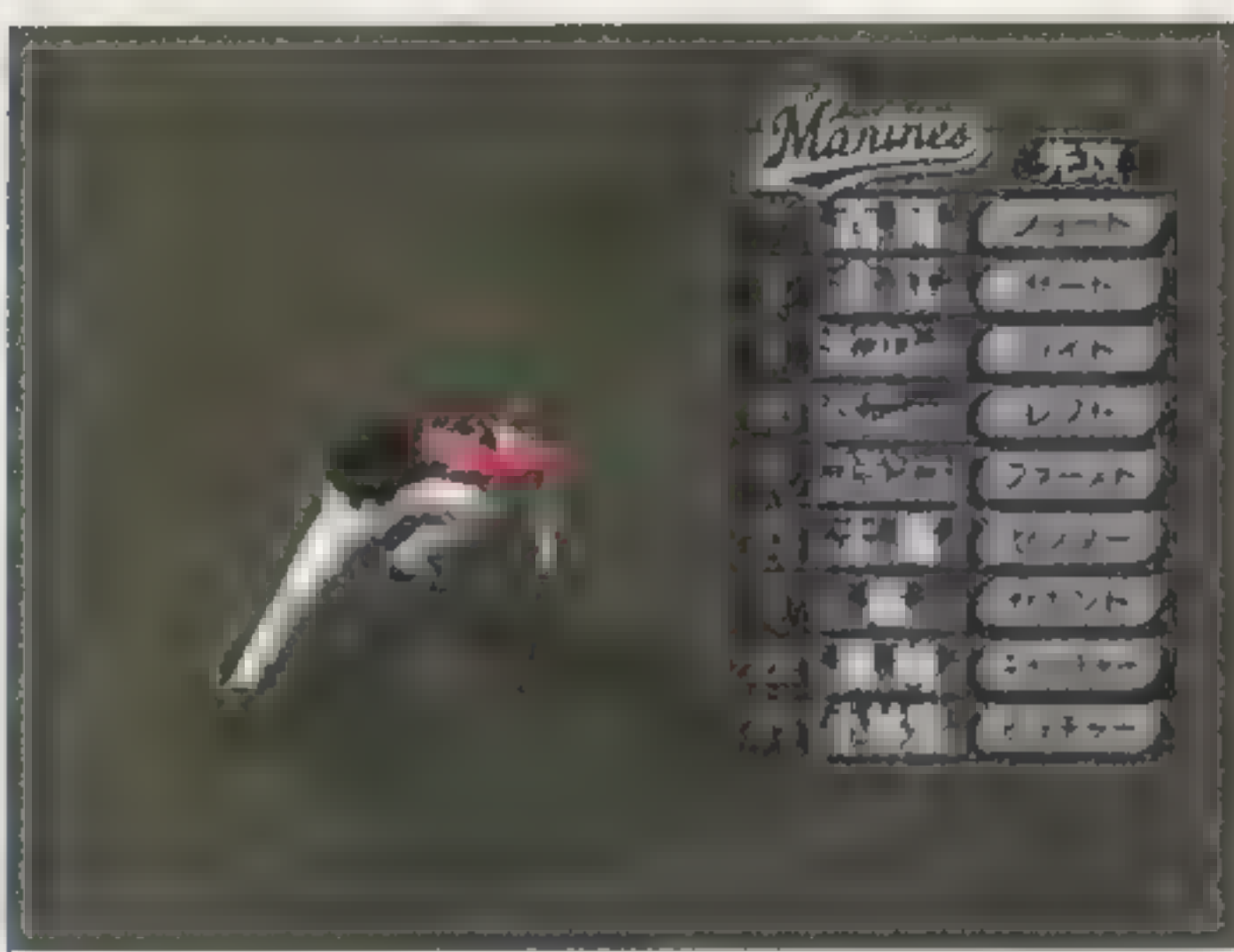
昨年覇者の阪神は、3位ながら首位とはほとんどゲーム差はない

※各チームのデータは5月15日のものです



## 強豪ひしめく戦乱の パ・リーグ

パ・リーグは1位から5位までが僅差で争う大混戦。まず注目は突然の引退宣言をした新庄所属の日ハム。衝撃はあったものの、新人八木をはじめとする投手陣好調で優勝も視野に入ってきた。次にオリックス序盤好調も、清原、中村紀のケガがあり交流戦序盤は大苦戦。球界の顔とも言える松坂所属の西武は若手活躍で首位戦線に復帰。昨年のアジアリー

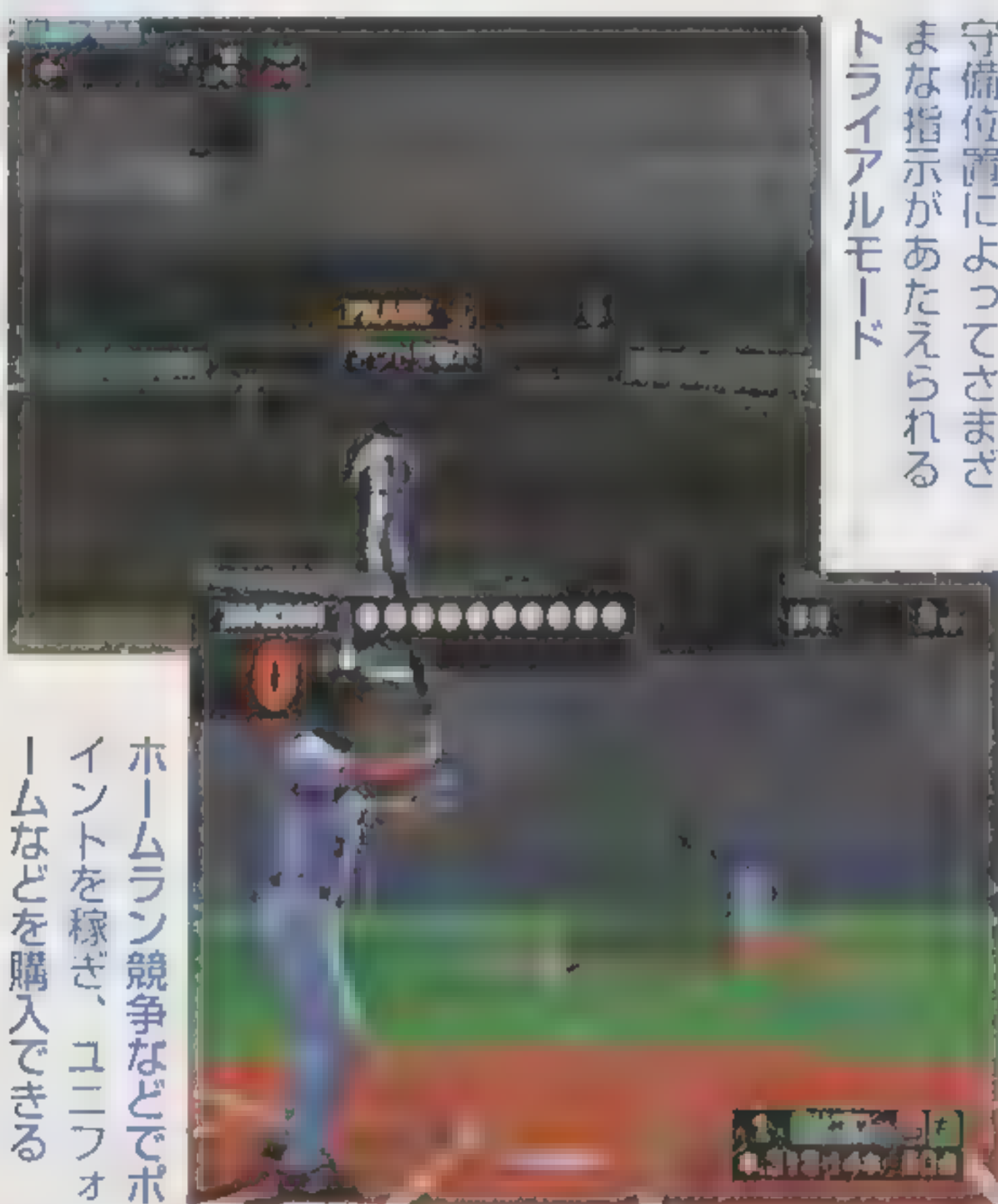


グ優勝のロツテは小坂・李、シリーズ1位のソフトバンクは城島・パチスタが退団した影響もあり、パワーダウンは否めない。最後に野村監督率いる楽天、今年も超がんばれ！

## セ・パ交流戦も登場 多彩なモードで野球を遊ぼう

今年で2年目を迎えるセ・パ交流戦も、ペナント中に取り入れられている。またプレイヤードも球団選手、監督、一選手とさまざまなスタンスを選択できる。思い入れのある選手になるも、球団を優勝に導くも、監督となって采配を振るうも自由自在。また、ホームラン競争や与えられた指しをクリアするトライアルなど、息抜きできるモードも完備。これ一本でこの一年遊びきるのも可能だ。

守備位置によってさまざまな指示が与えられる  
トライアルモード



ホームラン競争などでポイント稼げ、ユニフォームなどを購入できる

# 今年の野球界はひと味違う!!

## メジャー志向のアナタには こちらがオススメ

発売直後に完売したメジャーリーグ版の『実況パワフルプロ野球』MLB 30球団の選手が実名で登場。最新予想データ、サクセスモード搭載など、王道を行く内容だ。けがをした松井に代わり活躍させるべし。





たまには  
ゲームでも  
買つとくか

そんなアナタの  
お役に立ちたい  
新雑誌です

Gnavi

2006 8月3日  
発売!

ゲームのある生活はマカジン  
**G-navi**  
**8月3日新登場!**  
発行：株式会社マイクロマガジン社



巻頭特集

## サッカーゲームで見る 2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会

『MOTHER 3』 レビュー特集	20
『N3』 ナインティナイン・ナイツ プレイレポート	28
時田貴司氏率いる演劇ユニット「Pures」の旗揚公演レビュー +出演者&スタッフによるスペシャル座談会	46
『インタラクティブ・ライブ』の秘密に迫る 平沢進氏 インタビュー	86
ゲームセンターへ行こう! ホップンミュージック14 FEVER! +投球王国ガシャーン	94
E3特集 Wii&PS3	100

特別対談 ゲームの話をしよう!

## 加藤夏希×内田明理&小松原里枝子

『ランブルローズ』は月刊プレイボーイだ!	122
「あるゲームライターの生涯 特別編」 歌に、ゲームに……いま注目の声優 園崎未恵 豪華インタビュー	124
観客全員がプレイヤーと化す! 平沢進 INTERACTIVE LIVE SHOW 2006 「LIVE 白虎野」	130

56 『大神』
58 Another Century's Episode2
60 『エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー』
62 『ポケモンレンジャー』
64 『絶体絶命都市2』
66 『街 ～運命の交差点～特別篇』
68 『実況パワフルプロ野球 ポータブル』
70 『ガンバレード・オーケストラ 緑の章 ～狼と彼の少年～』

72 『大玉』
74 『おさわり探偵 小沢里奈』
76 『バトルフィールド2 モダン・コンバット』
78 『ディーブラビリンス』
80 『ファイトナイト ラウンド3』
82 『SIMPLEシリーズ特集』
84 『パチンコ・パチスロ特集』

絵で見るソフト世界スペシャル?

90 『サンエックスランド～テーマパークであそぼう!～』

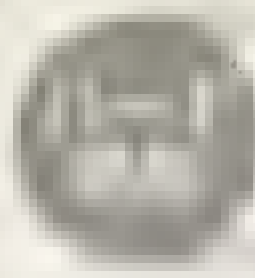
### 連載・コラム

32 超対談。 遠藤雅伸×鳴海拓志
38 Gamer's life 松井悠×河合隆史
42 Sugiyama Offline
50 代替現実ゲームの未来
52 名越武芸帖

96 復活 ゲームな読書
104 ゲームメディア時評
108 読者あつての本ですから
128 プレゼント



COVER MODEL 加藤夏希



PS:プレイステーション  
PS2:プレイステーション2  
PSP:PSP  
DC:ドリームキャスト

SS:セカサターン  
XBOX:XBOX  
Xbox360:Xbox360  
GC:ゲームキューブ

N64:ニンテントウ64  
SFC:スーパーファミコン  
FC:ファミコン  
GB:ゲームボーイ

GBA:GBアドバンス  
DS:ニンテンドーDS  
WS:ワンダースワン  
NG:ネオジオ

NGP:ネオジオポケット  
PC:パソコン  
AC:アーケード



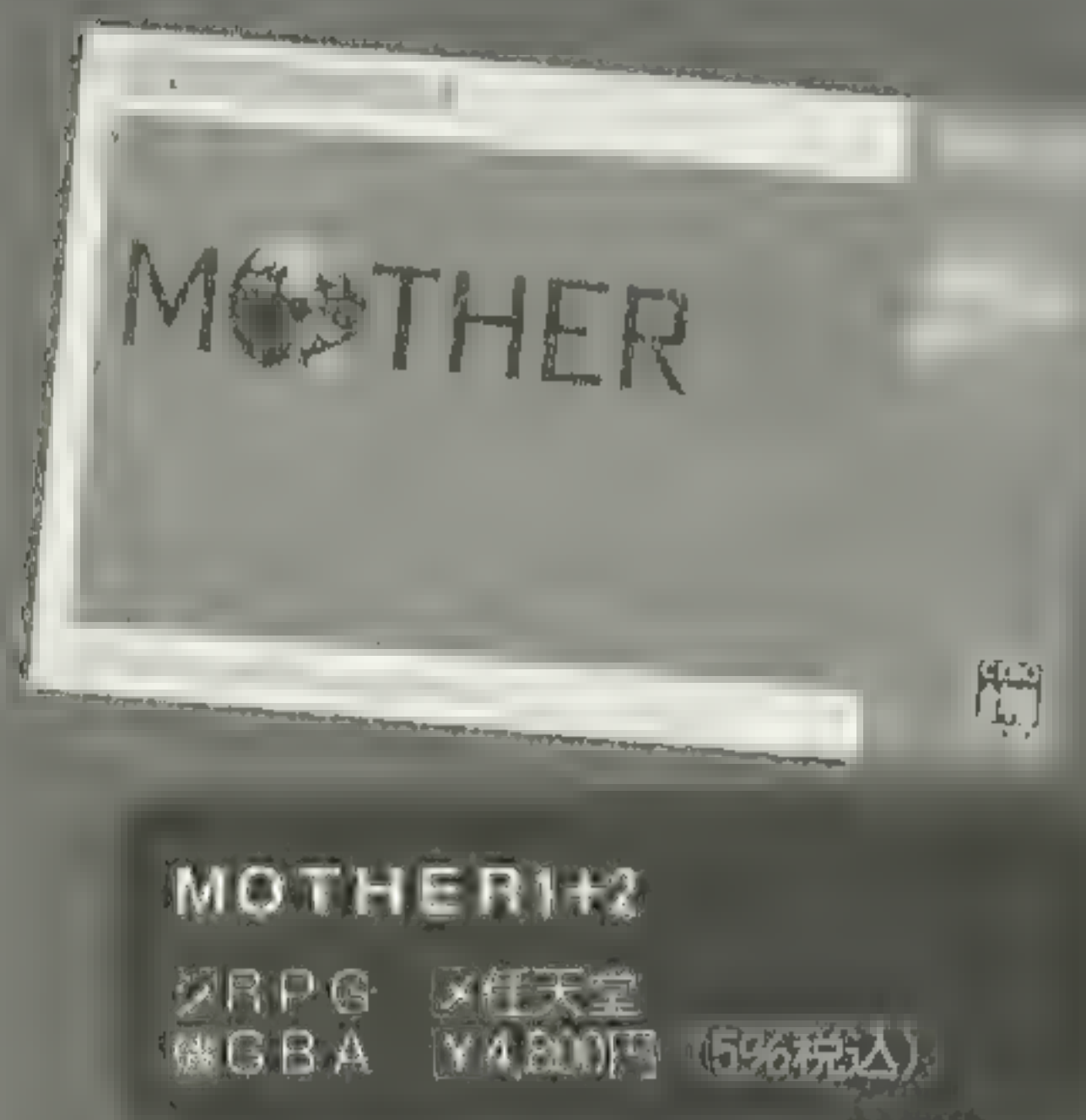
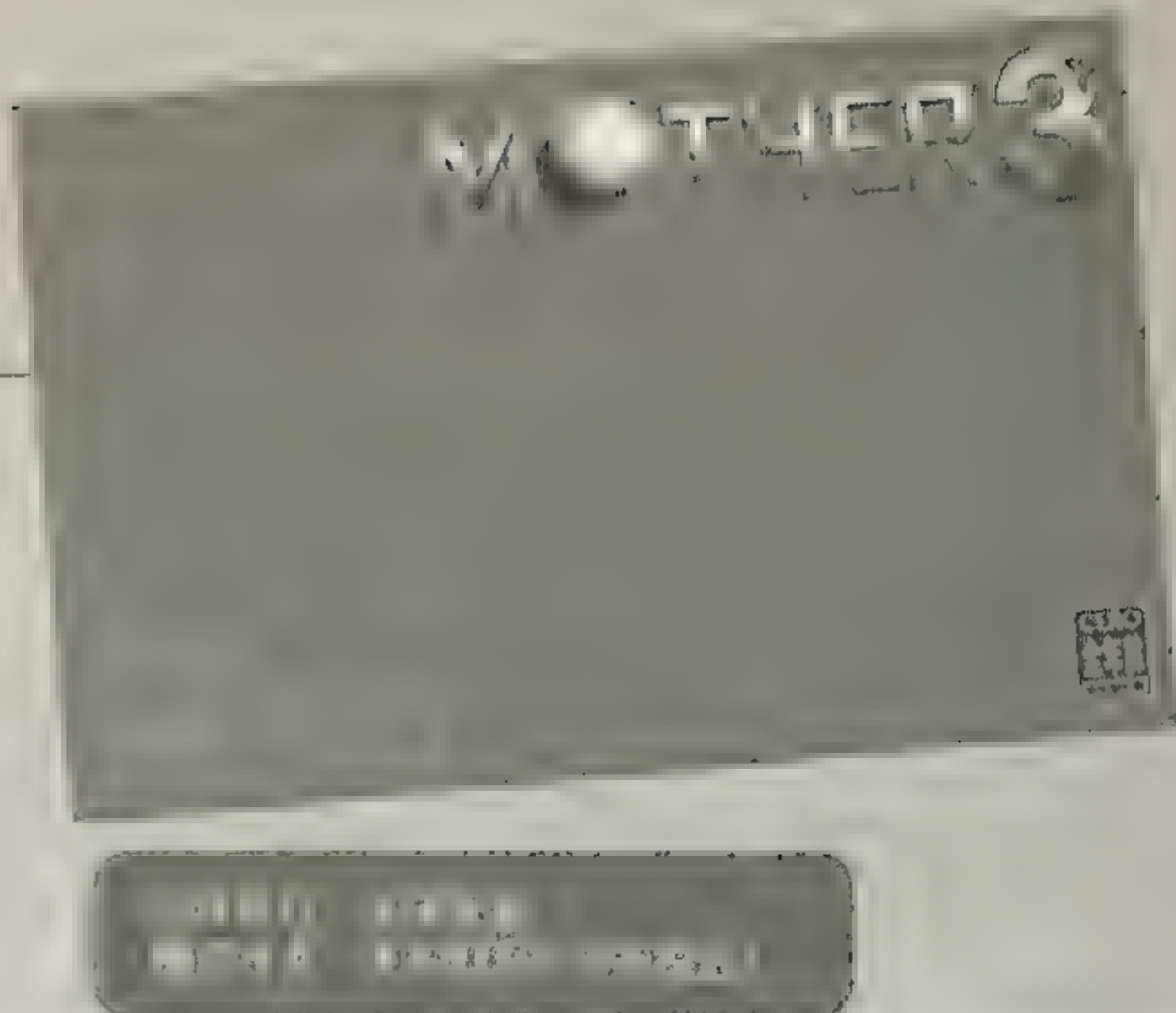
RPG:ロールプレイング  
ARPG:アクションRPG  
SRPG:シミュレーションRPG

SLG:シミュレーション  
AVG:アドベンチャー  
STG:シューティング

3DSTG:3Dシューティング  
ACG:アクション  
格闘:格闘アクション

ETC:その他

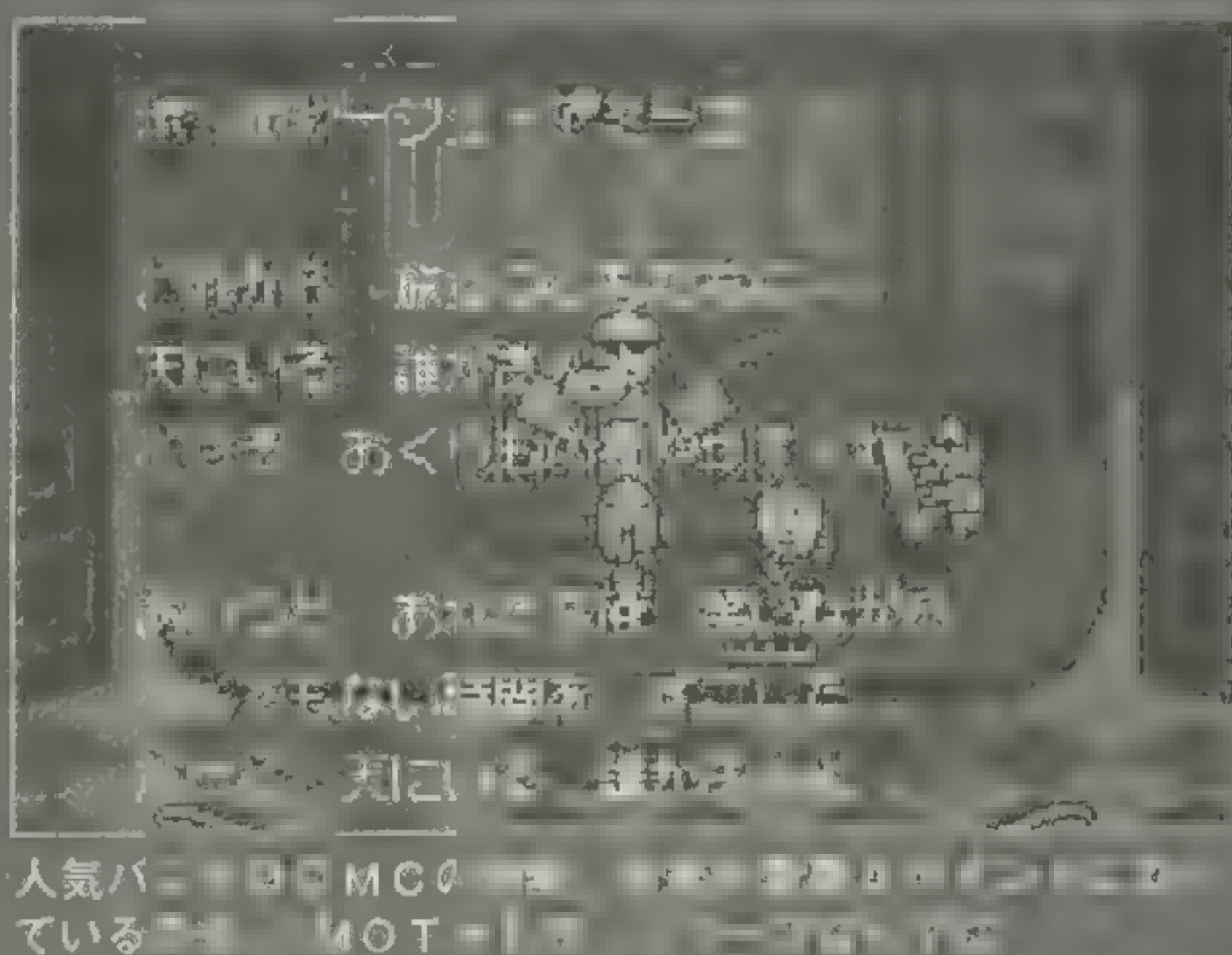




ゲーム界に新風を巻き起こしたMOTHER 1、2

PG作品が多い中で、アメリカのPG。ナナメ見下ろしタイプのフールドを自転車やバスで移動システムが話題になった。不思議で

十年のブランクを経て発表されたシリーズ最新作

[illegible]



# 個性的なキャラクターのおかしくて切ない愛の物語

ヘンな設定があふれているのはシリーズの伝統。

だが、今回の「3」では、今まで以上にストレートに「愛」をうたっている

プレイ時間：32時間

Text by 水野隆志

個性派キャラがめじる押し  
その筆頭はウエスタンオヤジ

タイトルに「3」と付くと、初

めての人は不安になるだろうが、

何しろ、前作「2」からでも、す

で12年。タイトルの名前は知

ていても、遊んだことがないとい

う人も多だろう。だが、気にす

ることはない。個性的なキャラク

タたちが水先案内人となって、

あなたを『MOTHER』ワール

ドに導いてくれるだろう。

まず、先陣を切って登場するの

がプリントというオッサンだ。主



妻を亡くし、わが子が行方不明。突然の不幸に見舞われた男の心に悲しく、無情な雨が降る

人公であるリュカの父親。普段は羊を飼って生計を立てている。少々荒っぽい性格をしているが、優しいオヤジである。

彼は銃をもち、でいいが、紛

れもなく西部の男だ。ウエスタン

なスタイル、そして、

ごとにそれをちよつと持ち上げ

る。このしぐさは、昔から西部劇

の主人公たちがやっていた、いわ

く「アイロニー」なところがある

が、それを愛しているという、

性格も西部の男にふさわしい。

それが、同じ村に暮らすブロンソン

という鍛冶屋。この人、顔を見れば一目瞭然。どこから見ても映画

俳優チャールズ・ブロンソンが元

ネタなのは間違いない。チャール

ズ・ブロンソンは粗暴だが純真

で、悪に強いが女に弱く、剛胆な

男。そのイメージをそのまま引き

継いでいる。彼はプリントの親友。

つまり、プリントも同じタイプの

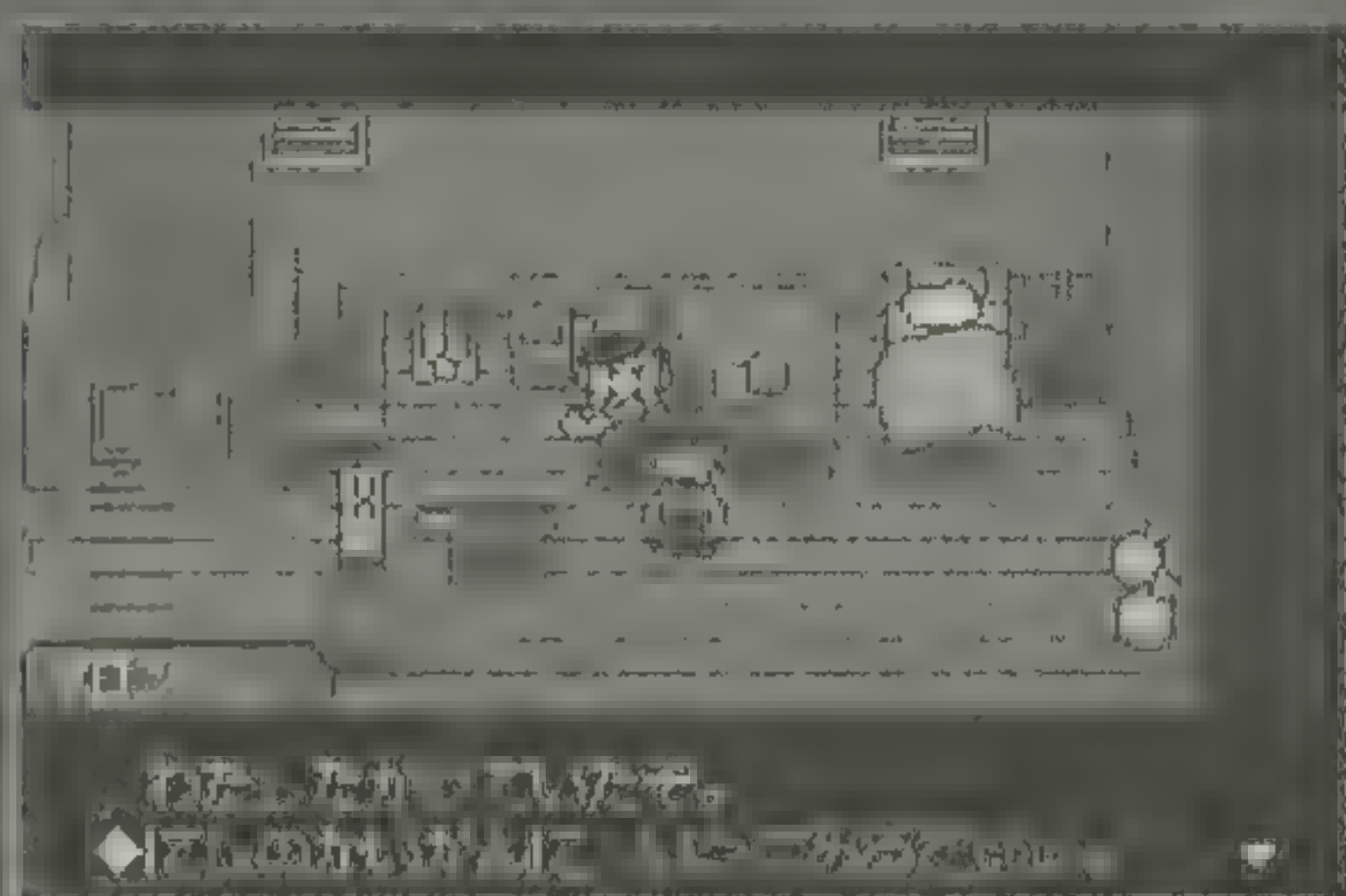
男だということがわかる。映画好

きじゃないかと、わからないが、

かもしれないが。

そんなプリントの男気が爆発す

るのが第1章。ここでプリント



鍛冶屋のブロンソンは、暴れ出したプリントを止められる唯一の男。チャームポイントはヒゲ

反応だ。プリントがメインで活躍するのが第1章。ここでプリントが愛する妻、ヒナを殺され、双子の子どもクラウスとリュカのうち、クラウスが行方不明になると、プリントは、

程が描かれる。妻の死を聞かされたプリントは、暴れ狂い、村人に乱暴を働いて留置場に放り込まれてしまう。荒く

程が描かれる。妻の死を聞かされたプリントは、暴れ狂い、村人に乱暴を働いて留置場に放り込まれてしまう。荒く

程が描かれる。妻の死を聞かされたプリントは、暴れ狂い、村人に乱暴を働いて留置場に放り込まれてしまう。荒く

程が描かれる。妻の死を聞かされたプリントは、暴れ狂い、村人に乱暴を働いて留置場に放り込まれてしまう。荒く



憎たらしいのに  
涙を誘うおばけたち



マジプシーを束ねるイオニア。着飾ってはいれば、また何とかが見られるが、化粧を落としてしまふと……

『MOTHER』というと、不条理という言葉がついて回るが、フリントのエピソードを進めていくと、どこが不条理なんだ、えらくまどうな話じゃないか、と思われるかもしれない。

かり具合が下がっているのは事実、もしねえ、とはいえずやはり奇

キャラクターであるマジプシー（という

種族）のイオニア。「男でも女でもない」というフレコミで登場す

るマジプシーは、マジプシーという

れも全然綺麗じゃない、ひげそり

跡も生々しいオカマなのだ。物語

の鍵を握るほどのキャラなのに、

なぜ、こんなイロモノ？ こんな

疑問は考えるだけ無駄なもので

、マジプシーはマジプシーでいい

、マジプシーはマジプシーでいい

まっとうな物語が結びついている

のが、3の特徴と言える。

フリントの話に続く第2章では

ダスターという中年の泥棒が主役

、マジプシーはマジプシーでいい

は置いておいて、おばけたちのこ

、マジプシーはマジプシーでいい

となった城が主要な舞台になって

、マジプシーはマジプシーでいい

、マジプシーはマジプシーでいい

、マジプシーはマジプシーでいい

、マジプシーはマジプシーでいい

息を吹きかけられると、気分が

悪くなって回復アイテムである食

べ物が食べられなくなる。そんな



気のいいおばけが開いているバザール。ちなみにいいおばけと悪いおばけ、外見上の区別はない

出会った人は、まず間違はなく嫌

いになるはずだ。

ところが少し探索を続けていると

、すべてのおばけが悪いわけでは

ない。マジプシーはマジプシーでいい

なアイテムを売ってくれるヤツ、

マジプシーはマジプシーでいい

を弾いたり、ワインを飲んだりし

て浮かれているヤツらなど、気の

いいおばけも出てくるのだ。

マジプシーはマジプシーでいい

、マジプシーはマジプシーでいい

点で第2章の裏話が語られる構成

になっているのだが、中盤でひと

の事件が起こる。悪役たちが大

量に増え、マジプシーはマジプシーでいい

使って、すべてのおばけを消し去

ってしまうのだ。彼らは悪いおば

けもいいおばけも区別しない。す

べて抹殺してしまうのだ。さっき

までおばけたちが騒いでいた大広

間がガランとしてしまった時のも

なしさ！ マジプシーはマジプシーでいい

に、無性に悲しい。そして、悪役

たちに対する怒りがわいてくる。

主役が登場する前の  
前フリが長いワケ

3章までが終わるわけだが、ここ

までは、いわば前フリ。

「マジプシーはマジプシーでいい

したフリントの息子、リュカであ

る。母を失った兄が行方不明にな

り、おまけにそうしたショックで

父のフリントまでが落ち込んでし

まうから（勇気キャラは打たれ弱

い。これも鉄則）、ある意味フリ

ント以上に不幸である。その彼が

成長し、第4章以降で主人公とな



つていくのだが、そこまで3章を費やしているのだ。

前フリとしては、ずいぶん長いと思うかもしれない。実際、第6章が短く短いなどもある。でも「3」は当初N64で企画が進行しており、その頃はシナリオももう少し長かったと言われている。携帯機でのリリースとなったためまでしているのにこの前フリ部分か3分の1も残っているのは何を意味しているのだろうか。

おそらくこれは悪役をし、カリ悪役として確立させるためだ。たのではないかと思う。フリントの怒りや、おはけたちの哀れさが描かれてこそ、それを行っている。役ではなく、プレイヤー自身で憎める存在にならなければならぬ。いいドラマは悪役がしっかりしていないと成り立たない。主人公

たちに感情移入ができないと、物なくなる。「3」が前フリとしてしているのは、ここに理由がある

不条理の裏に隠された  
真のテーマ。それは愛

み出す。そこに描かれるのは、家族愛であり、友情であり、自然を慈しむ心だ。まとめて人間愛とい

第4章では、最終的に主人公バディが確定するのだが、その直

力としても、ダスターに記憶を取り戻してもらい、重要なアイテムの隠し場所を思い出しでもらわなくてはならないから、退くわけに



「MOTHER」シリーズといえば、やっぱり「どせいさん」！今回もちやんと登場してます

不条理さを前面に押し出し、奇妙な世界を作ってきた「MOTHER」は、直球勝負過ぎるくらいに真

普遍的なテーマをゲームという手段を借りて問いかけてくる。不条理な世界は、一種の皮

本当に伝えたいことは真に伝えるべきではない

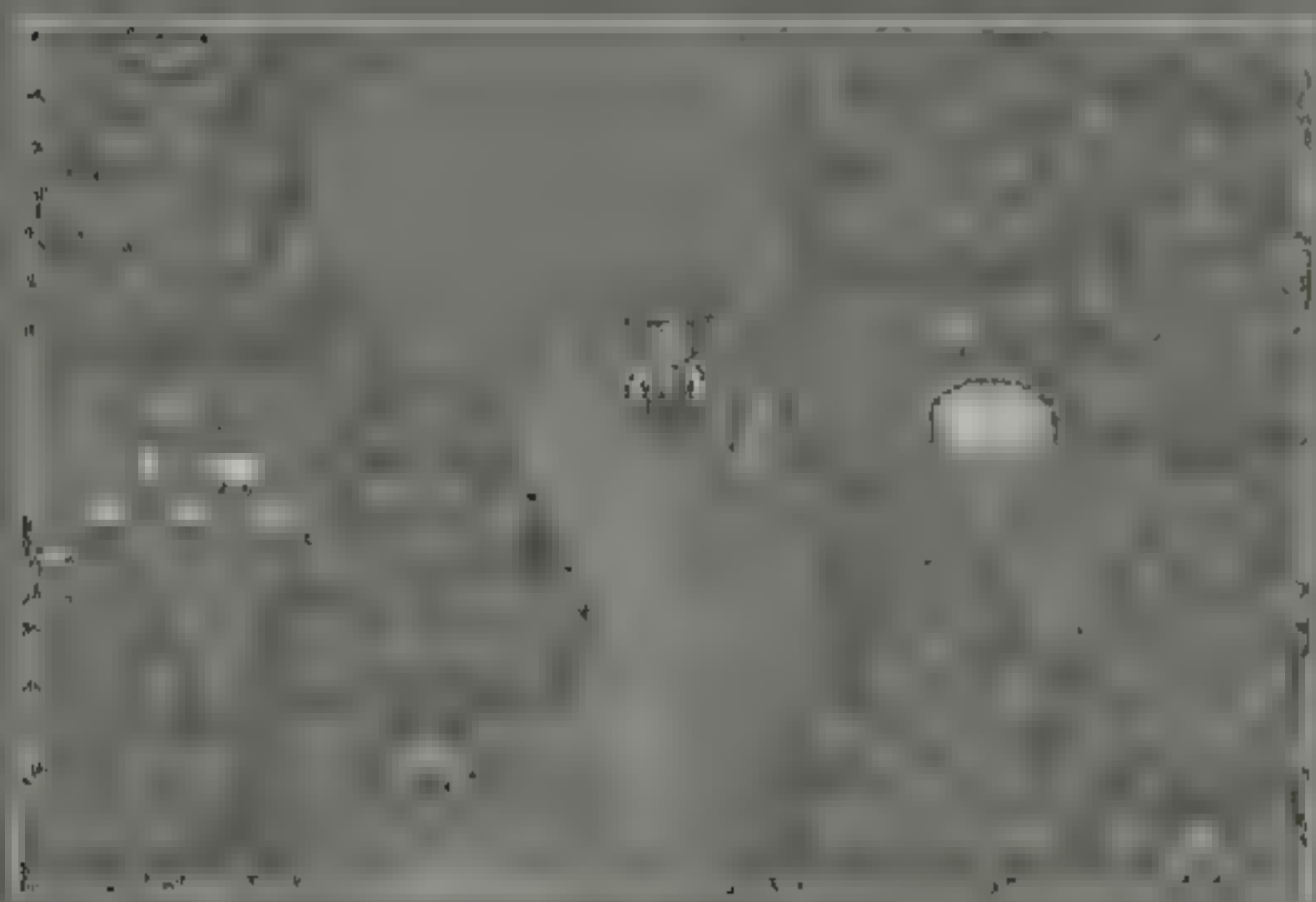


# はたしてこれは RPGだったのか？

目新しいシステムがまったくないように見えるが、  
実は物語を語るための必要なシステムになっている

プレイ時間：38時間  
Text by 百鬼万斎

17年前のビジュアルを、  
そのまま古臭く再現？



第一章 森の中に佇む主人公の父「フリジド」 これまでのシリーズに出てきた森と、ほとんど変わらない森だ

「フリジド」は、このゲームをプレイした人にとって、最も印象的なキャラクターの一つだ。そして、このゲームが初めて「R」シリーズだとすぐにわかるのは、そのビジュアルだ。これは、いわゆる「民衆的RPG」の「ドラクエ」シリーズと同じスタンスなのだと思う。ただし、『ドラクエ』があくまでも鳥山明氏のメインビジュアルによる世界

が、このゲームの最大の魅力の一つだ。そして、このゲームが初めて「R」シリーズだとすぐにわかるのは、そのビジュアルだ。これは、いわゆる「民衆的RPG」の「ドラクエ」シリーズと同じスタンスなのだと思う。ただし、『ドラクエ』があくまでも鳥山明氏のメインビジュアルによる世界

シンプルなシステムの裏に  
仕掛けられた巧妙な罠

同じことが、システム面でも言える。このゲームは、非常にシンプルで、初心者でもすぐに理解できる。しかし、その裏には、非常に巧妙な罠が仕掛けられている。これは、プレイヤーの思考力を試すための罠だ。そして、この罠が、プレイヤーの成長を促すための罠だ。そして、この罠が、プレイヤーの成長を促すための罠だ。

積み、レベルアップして能力を高め、  
「ライセンス」などの、最近のゲームの能力アップ方式は、なにも「R」シリーズに育つシステムだ。ストーリーの章立てについても、とても斬新なアイデアがある。そして、このゲームは、非常にシンプルで、初心者でもすぐに理解できる。しかし、その裏には、非常に巧妙な罠が仕掛けられている。これは、プレイヤーの思考力を試すための罠だ。そして、この罠が、プレイヤーの成長を促すための罠だ。そして、この罠が、プレイヤーの成長を促すための罠だ。





泣いた人なら、このカットだけでも泣けるんじゃないかな

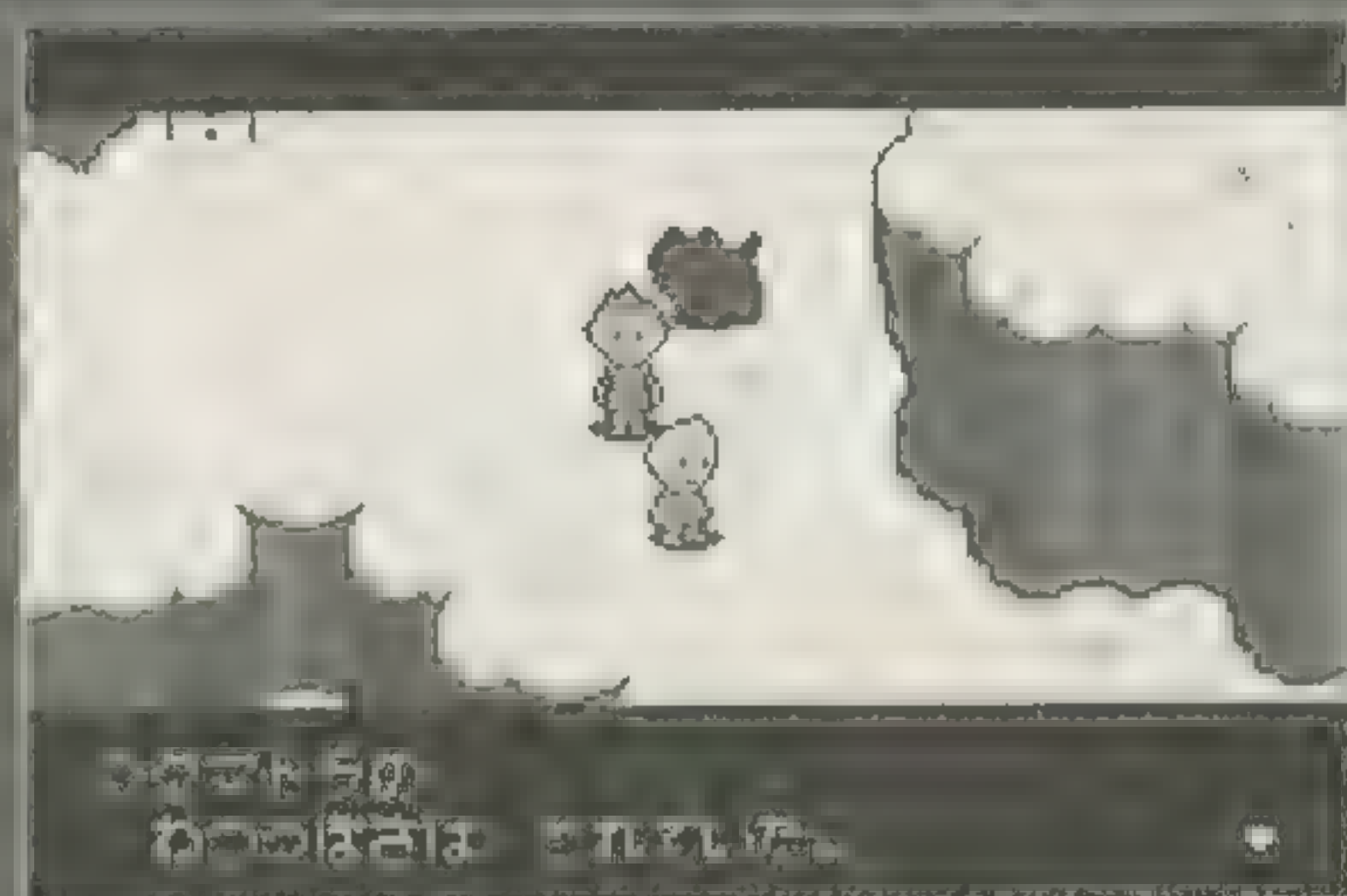
たったもの、これに……。サ  
「体として」……。は、  
「な」MOTHER……。な  
……。……。かコ  
……。……。に慣  
……。……。てれ  
……。……。に  
……。……。一  
……。……。ノ  
……。……。い  
……。……。下を  
……。……。そ、  
……。……。より  
……。……。なら  
……。……。まう

ようなキャラを……。ことで、キ  
ラクターの視点……。く、「読者  
の視点で物語を……。いていくこ  
ができるのだ。……。に、イベ  
トシーンだけの……。こそが、  
作では最も重要……。と考える  
と……。つ……。MOTHER  
EP3……。味でのRP  
G……。にRP  
とは、「役割を……。ことを  
したゲームだ。……。が、本作で  
はプレイヤーは……。までもプ  
レイヤーなのだ。……。MOTHER  
EP3……。な民が仕  
けられているのだ。……。まだ本作を  
プレイしていない……。いるだろ、  
から、これ以上……。ない。

## 物語を語るために必要な ゲームという形式

前作までと比べて……。システム  
面……。整理され……。はある。……  
常……。戦闘画面……。コマンドは  
アイコンに整理……。戦闘中は

名前……。でなく、セアラアイコン  
も表示……。ど……。のアク  
ション……。選択する……。かなり  
すい。……。備品の……。にも  
能力値……。アップダウンが……。さ  
て親切……。さらに……。ため  
よる……。シユは、プレイヤーに多  
する……。ムつば……。レベルの低  
い……。とい……。し  
くても……。しかし、……。M  
OTHER……。は新しいが  
一般的……。どち  
か……。と、……。ステ  
を普通……。ただ……。逆  
見方を……。たとえば、走れ  
くなる……。MOTHER  
特徴……。本作では、……。人  
ちは……。PSIを……。の  
が、……。PSIは……。アッ  
で……。わけではない。レベ  
アップ……。に、……。たし  
その……。に……。たな  
SIを……。この……。ない



微熱があるときは走ることができなくなる。しかし、この苦しみの後、新たな力を身につけることができるのだ

……。少年……。女……。成長期に  
……。……。彼らが……。に  
……。……。から……。人へのステ  
……。……。を……。感  
……。MOTHER……。を主人公の  
成長の……。た場合、文章では  
表現……。部分を……。とい  
う形式で……。の  
MOTHER……。は、物語を語る  
た……。……。がも……。に  
……。……。システムが  
……。た……。ゲームだ。

## システムに物語を語らせた新しいゲーム



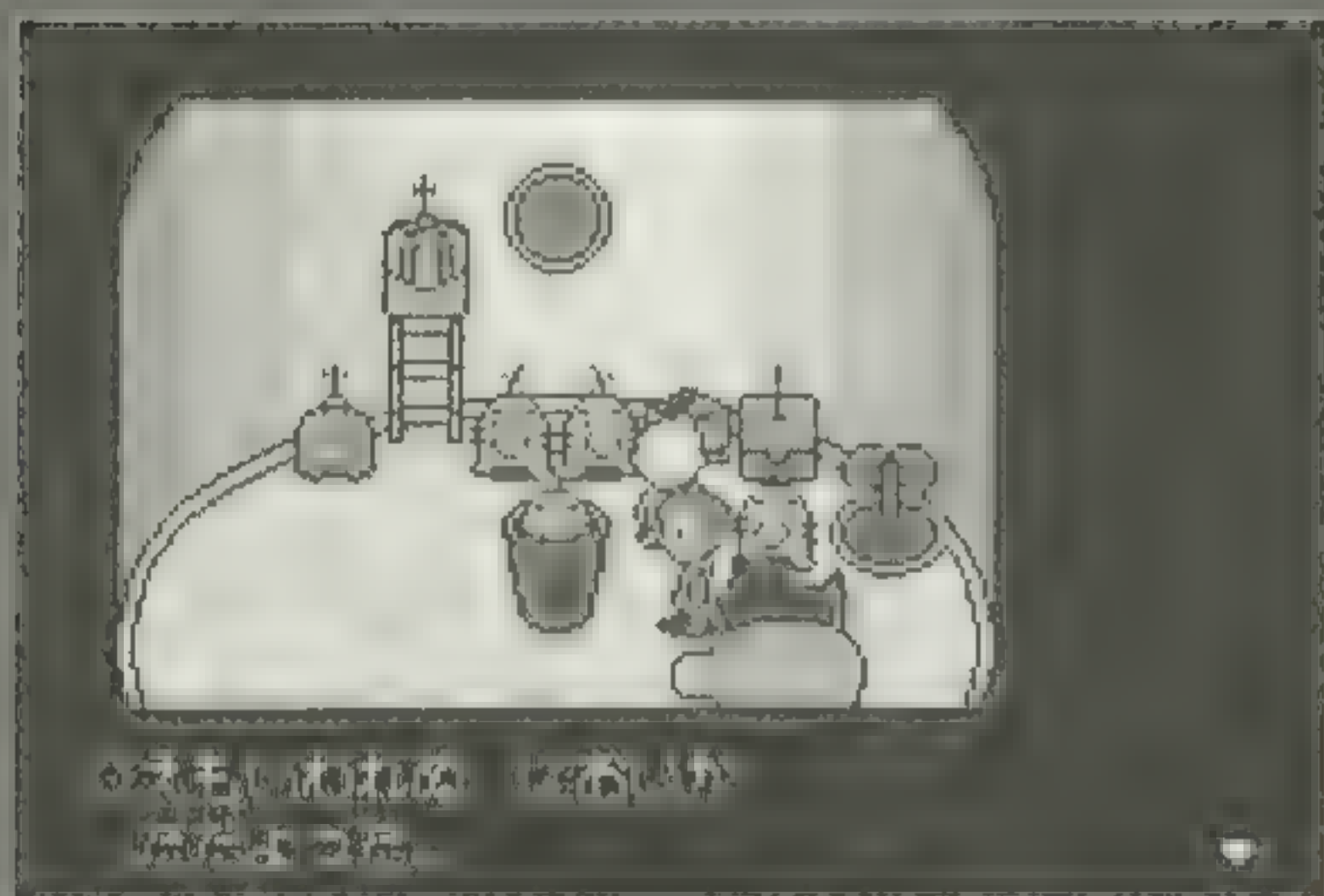
# 「章立て」が生み出す 時間的立体感のある展開

絶妙なバランスで成り立つ物語。『MOTHER 3』は  
お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある

プレイ時間：25時間  
Text by 池谷勇人

シリーズ初の試みが  
生み出す効果

「胸をえぐるような物語」と思われるかもしれないが、それは決して過言ではない。『MOTHER 3』は、井流のユーモアと、その裏に隠された悲しみとが、絶妙なバランスで成り立つ物語。お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある。この物語は、小さな島に暮らす人々の生活と、その背後に隠された悲しみとが、絶妙なバランスで成り立つ物語。お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある。



どのセリフをどうでも本当に味がある。おれがながたから、どんなに重たい話になっていたか

この物語は、小さな島に暮らす人々の生活と、その背後に隠された悲しみとが、絶妙なバランスで成り立つ物語。お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある。この物語は、小さな島に暮らす人々の生活と、その背後に隠された悲しみとが、絶妙なバランスで成り立つ物語。お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある。

3』は、ノーウェア島に住む人々。この物語は、小さな島に暮らす人々の生活と、その背後に隠された悲しみとが、絶妙なバランスで成り立つ物語。お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある。この物語は、小さな島に暮らす人々の生活と、その背後に隠された悲しみとが、絶妙なバランスで成り立つ物語。お使いRPGであり、素晴らしい群像劇でもある。



お使いRPGでしか  
描けない物語もある

戦闘システムでは新たに、BGMに合わせてテンポよくボタンを

先と押ししてるつもりで全然連続  
加えて

ウシヘビに  
であってしまった！



リュカ		ポニー	
HP	113/120	HP	113/120
PP	111/120	PP	111/120

スライムがまたけが

ネタバレは避けるが、すで

トは多くの疑問が残るものとなっている。でも驚くべきは、筆者

けてきたからにはほかならない。お



村人ひとりひとり、ちゃんとクラブがのこる。彼らの生き方、何を思い、何を感じる？

RPGを「終わらぬ中絶」や「Smile」の意味



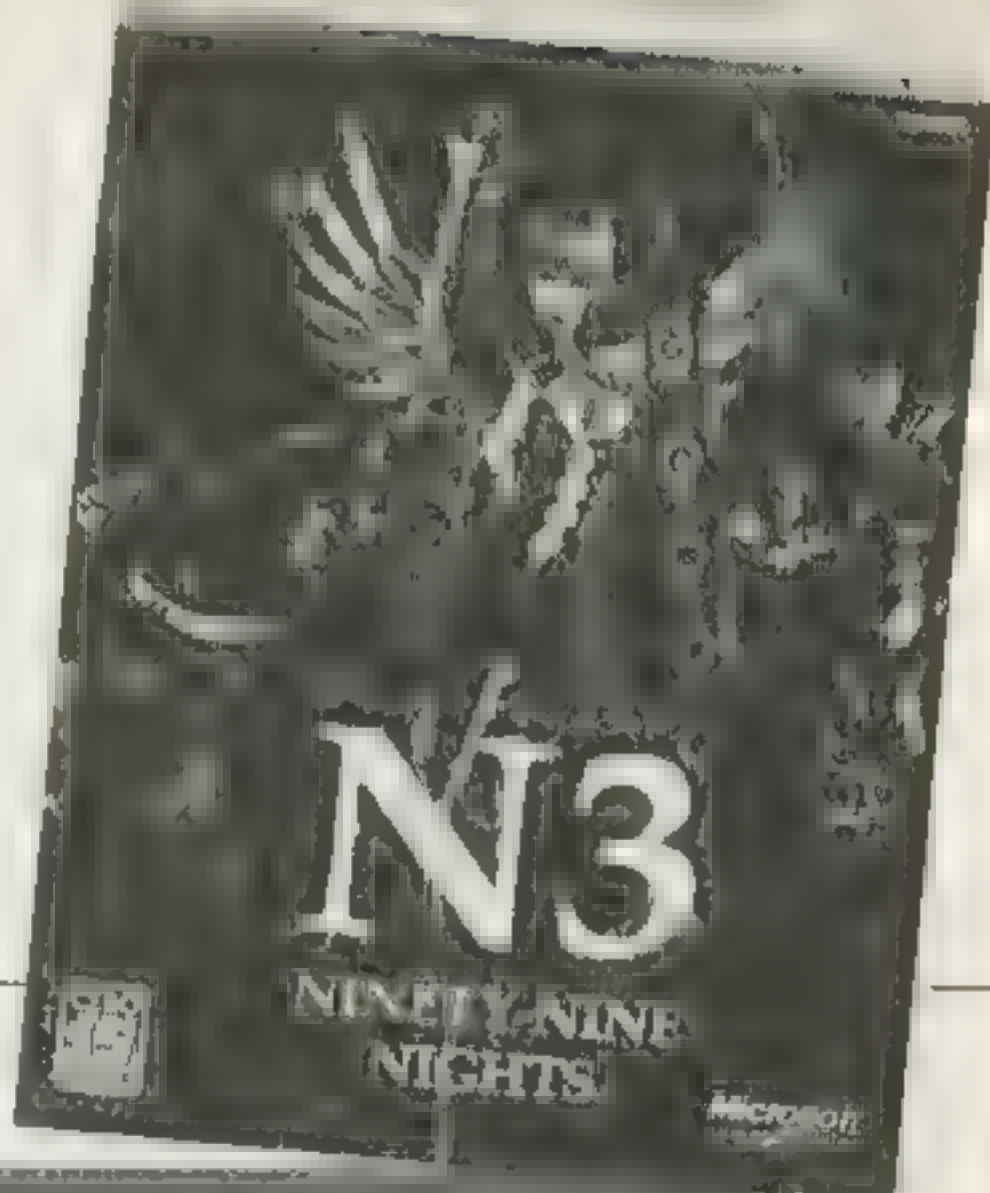
# N3

『ナインティナイン・ナイツ』  
プレイレポート

Xbox360最初のブロックバスターとして発表された『N3』。水口哲也+ファンタグラム、この日韓ビッグネームがもたらしたものは何だったのか？

Text by 百鬼万斎

アクション × マイクロソフト  
Xbox360 ¥7,140円 (5%税込)



## Xbox360陣営期待の 超大作アクションゲーム

異才と韓流トップ  
メーカーのコラボ

『N3』を製作したファンタグラム社は、『キングダムアンダーファイア』シリーズを手がけた韓国有数のソフトメーカーだ。この『キングダム』シリーズは、『N3』と同じように、部隊を率いて戦場を駆けめぐるアクション・ス

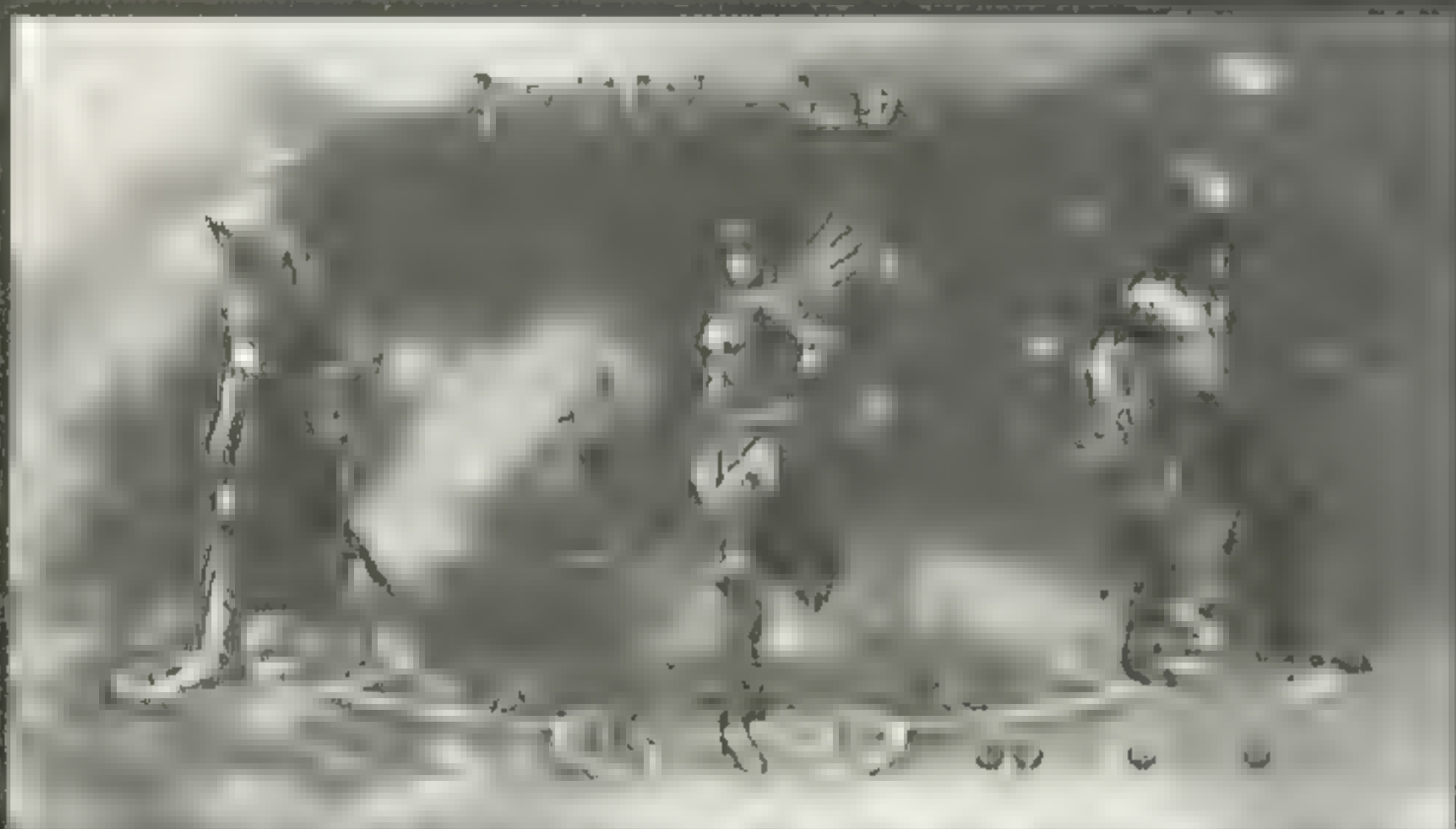


唇のテカリもなまめかしいインフィちゃん。性格は激しいんだけど、表情だけなら立派なロリキャラ

トラテジ・ゲームで、そのリアルなアクションやファンタジー色の強い世界観が、韓国や欧米のマニアから絶賛されている大ヒットゲーム。そのファンタグラムとキューエンタテインメントの水口哲也氏がコンビとなつて360ローンチタイトルとして発表したのが『N3』だ。水口氏といえば、『Rez』や『スペースチャンネル5』など、新機軸のゲームを次々に発表してきた。特にサウンドやビジュアルに対するこだわりでは、他に追随を許さない異才のゲームクリエイターだ。技術力では定評のある韓流メーカーと水口哲也のコンビ、しかも『N3』は360のオーブニング作品。誰もが、期待を込めて見守っていたはず、ところが、発表されたのはファンタグラムらしい趣ではあるが、水口テイストが見えない軍勢ワラワラの

選択したキャラ  
によって変化する  
シナリオ

最終的にプレイできるキャラクタは7人。最初はヒロインのインフィちゃんを選択できないが、ゲームを進めていくと徐々に使用キャラが増える。それぞれのキャラの物語は複雑に絡み合っており、すべてのキャラでクリアしたとき、『N3』の真の物語が見えてくる。



イメージイラストでは、ちょっと情けないオッサンくさいインフィちゃんも、最終的にはサラサラヘアのワイルドなキャラになった





アクションゲーム画面。口の悪い方々には、某無双ゲーム呼ばわりされたり散々だった。だが、これまでの水口作品にしても、発売前はなかなか理解を得られないことが多かった。だからこそ、きつと『N3』も、何かスゴイことになっているに違いないと信じていたのだ。

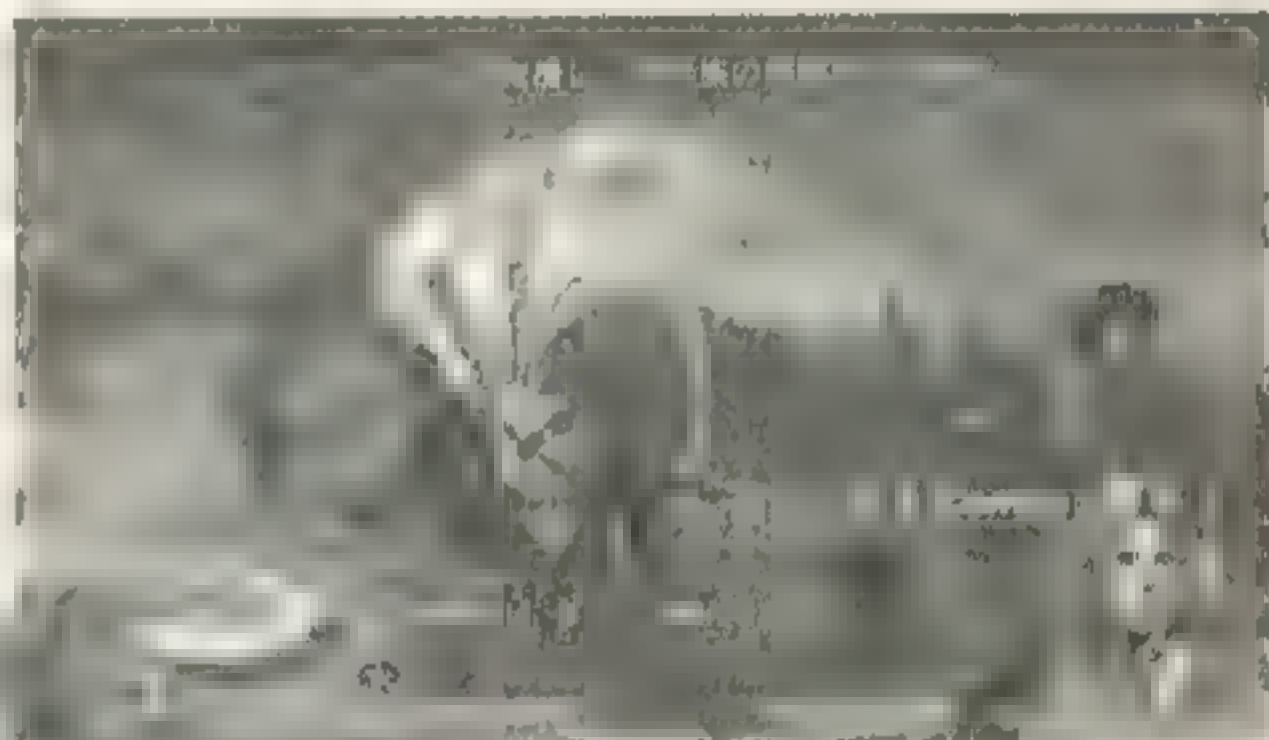
## シンプルなシステムの『N3』

キャラを選んでマップを指定し、そこで与えられたミッションを達成すればクリア。これを繰り返していけばエンディングまでたどり着ける。操作に関しても、2つの攻撃ボタンを、とにかく連打すればなんとかなる。もちろん、オーブゲージがたまったらオーブアタックやオーブスパークを放つことが可能。自キャラを取り囲む1000匹もの敵を一掃する爽快感は、まさに『N3』の醍醐味だ。

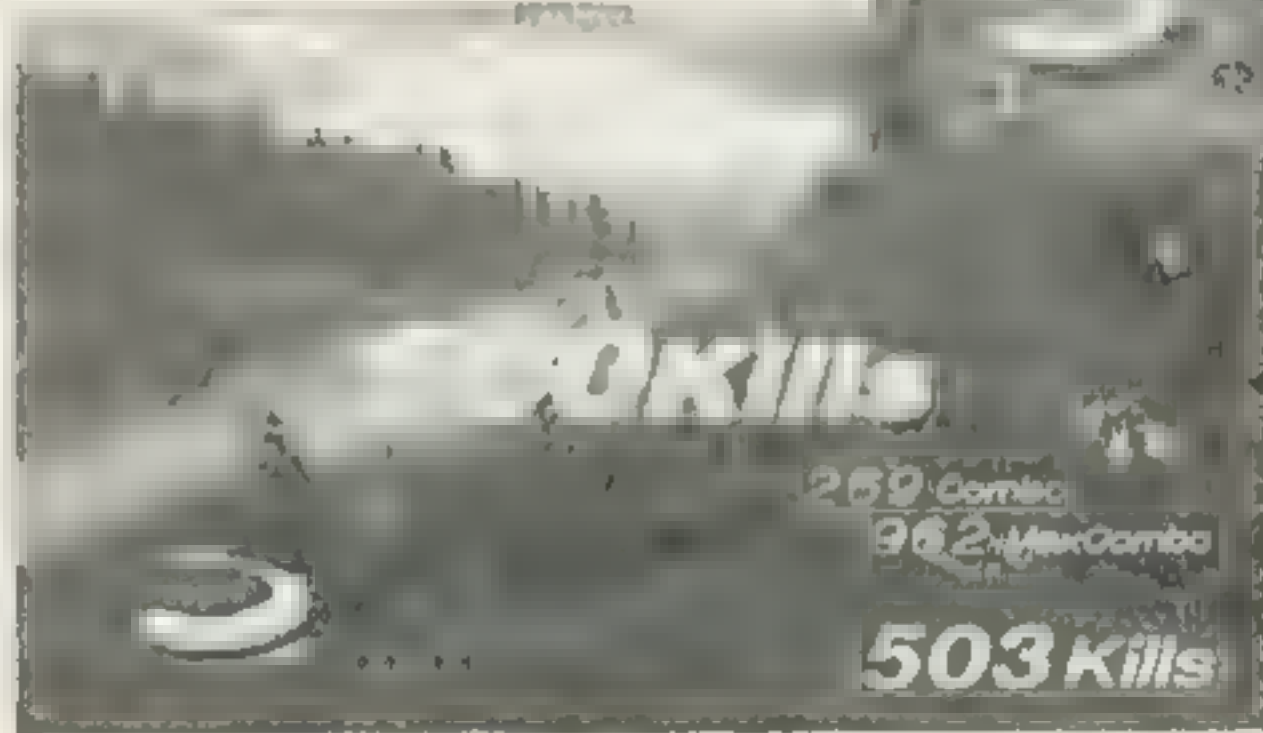
さらに随所で挿入されるイベントシーンも見どころのひとつ。リアルタイムでレンダリングされているため、装備している武器はもちろん、生き残った護衛の人数まで、その時にプレイした結果が反

## 高い技術力が可能にしたシンプルなアクション

必要十分な情報が画面上に表示される。画面右にあるミニマップの赤い部分が、敵兵のいるところ



500人斬るごとに、でっかく画面に表示される。これを見ると、何かひと仕事片付けたって感じがする



映される。細かいことだが、自分だけのイベントシーンを見られるわけだ。そして、ゲームを進めると使えるキャラが増え、作品自体の全貌が見えてくる仕掛けになっているのだ。

## 護衛の選び方がポイント

「剣」、「長剣」、「槍」、「弓矢」の4種類の部隊から護衛を選ぶ。フォルドでは、ミッションに合わせて組み合わせたが、へたに弓矢部隊を連れて行くと、乱戦に巻き込んで全滅させることもある。自分のプレイレベルに合った護衛選択も、『N3』攻略の鍵だ。



ミッション選択後の護衛選択画面。部下は大切にしたいが、プレイしているうちに、どちらが護衛役なのかわからなくなるときがある



# 期待の超大作が見せた 壮大な物語とは

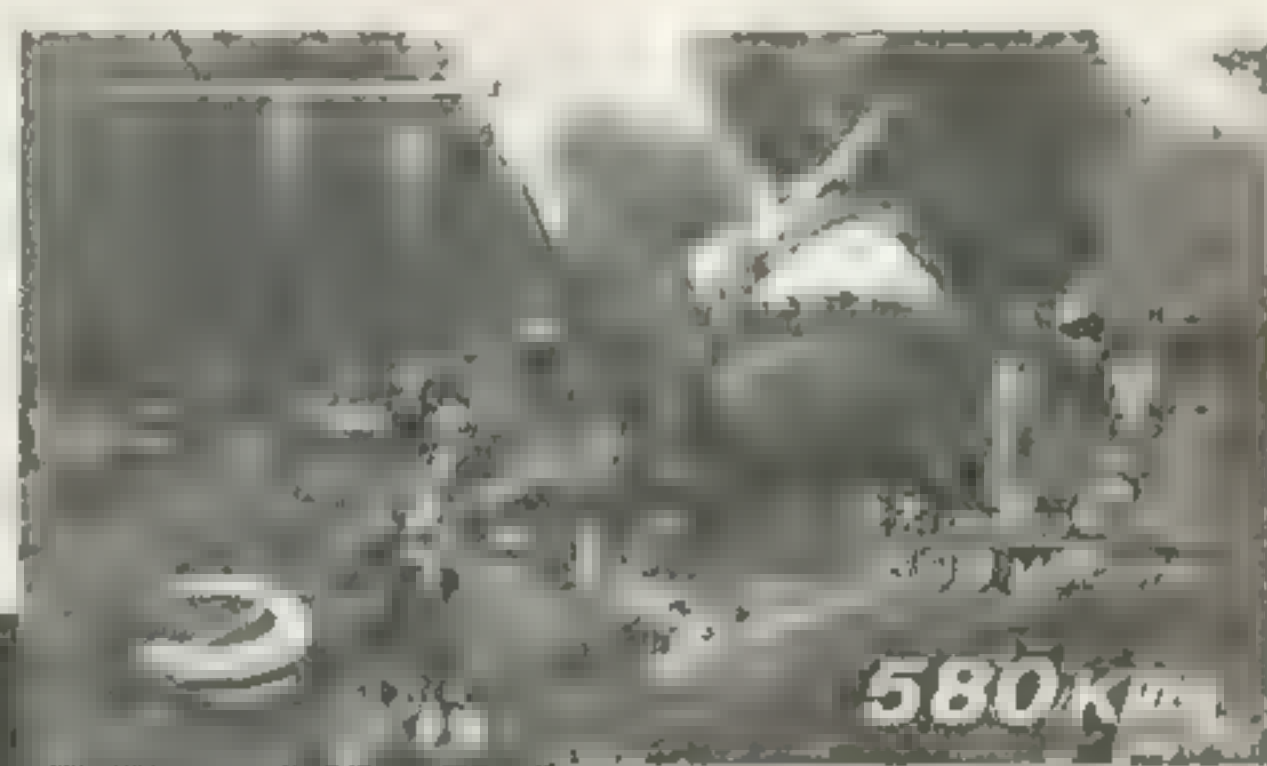
## 意外にもシンプルなアクション

発売前のバージョンと比べると格段に画面表示は見やすくなり、煩雑だった護衛兵への命令も簡素化された。最初からプレイできる

キャラはインフィだけだが、彼女が強いことも手伝って、当面はアクションの楽しさだけに集中してプレイできる。デモ版では、とにかくやらなければならぬことが多すぎるような印象だったので、アクションに特化したのは正解だと思ふ。

そのせいもあってか、護衛部隊の存在がかなり希薄になった感はない。しかし、彼らがいないければ敵大軍の集中攻撃に遭って、いくら強いインフィといえどあつという間に倒されてしまう可能性

もある。ただ、護衛はほうっておくと、片っ端からやられてしまうので、時々助けてやらなければならぬ。副将のヘッペやアスファは、物語の都合上どうやら無敵みたいなので勝手に戦っていてもらうのだが。



ミッションを開始すると、ローディング画面で技のコマンドが表示されるのは○

巨大なボスキャラも、斬りつけるテンポさえつかめば、それほど手強い相手でもない



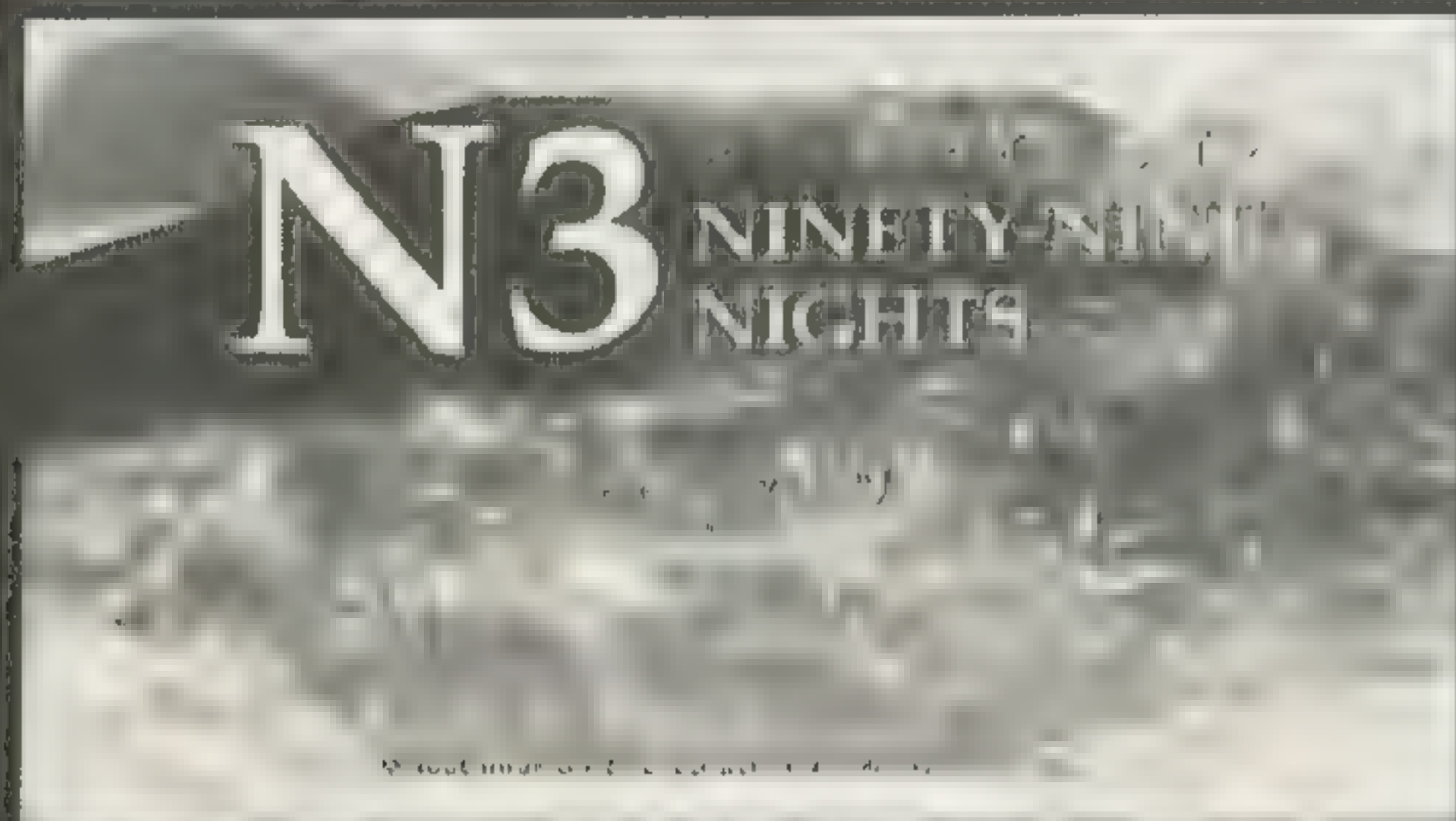
## 水口流の気持ち良いアクション

ところで、ゲームの肝になるア

クションはとても気持ちいい。この辺りは、さすが『Rez』の水口哲也氏ならではのと思う。特にレベルが上がると、X、Yボタンの連打と組み合わせで繰り出せる技が増えていくので、どんどん強力で華麗な技が使えるようになる。一見すると、高度な技はボタンを押す回数や組み合わせが複雑そうに見えるのだが、ちゃんと押すボタンの順番と回数を数えて、そのとおりにテンポ良く入力すれば良いだけ。格闘ゲームによくある厳しいタイミングでの操作ではなく、アクションが得意じゃない人でも簡単に大技が出せる。ここが『N3』の爽快さのポイントになっているのだ。確かに、この感じは、『スペースチャンネル5』によく似ている。やはり水口流アクションは、プレイする気持ちの良さを見せてくれたのだと納得。

## オマケもいろいろあるけど……

「ミッションをクリアするとクリア内容(倒した敵の数など)によって、ポイントがもらえる。このポイントでコンテソのひとつである「ライブラリー」の中が充実していく。『N3』制作時のイメージイラストや設定画などを閲覧することが可能だ。

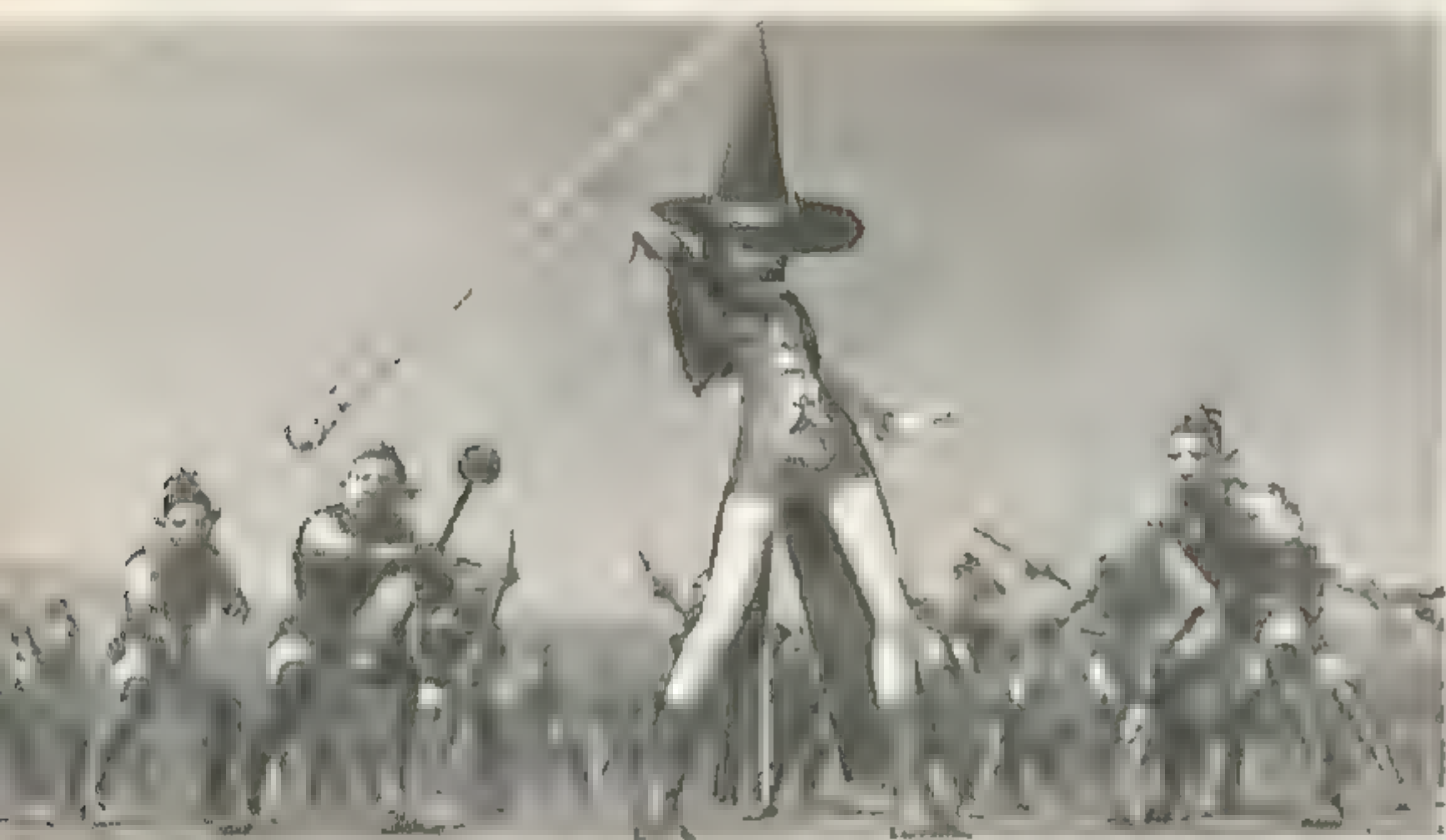


※「ライブラリー」画面からは読めるライブラリー。オマケは水口哲也作品のイラストや設定画が描かれている。このライブラリーが描かれている。このライブラリーが描かれている。



## 壮大なはずが、 ボリユーム不足

さて、テンポ良くミツシヨンをクリアしていくと、キャラクター選択画面にアスファとミーファイが出現。そこで、アスファでプレイすると、インフィの物語と微妙に違っている。インフィのサポート役だったアスファが、アスファのシナリオでは、インフィがサポ

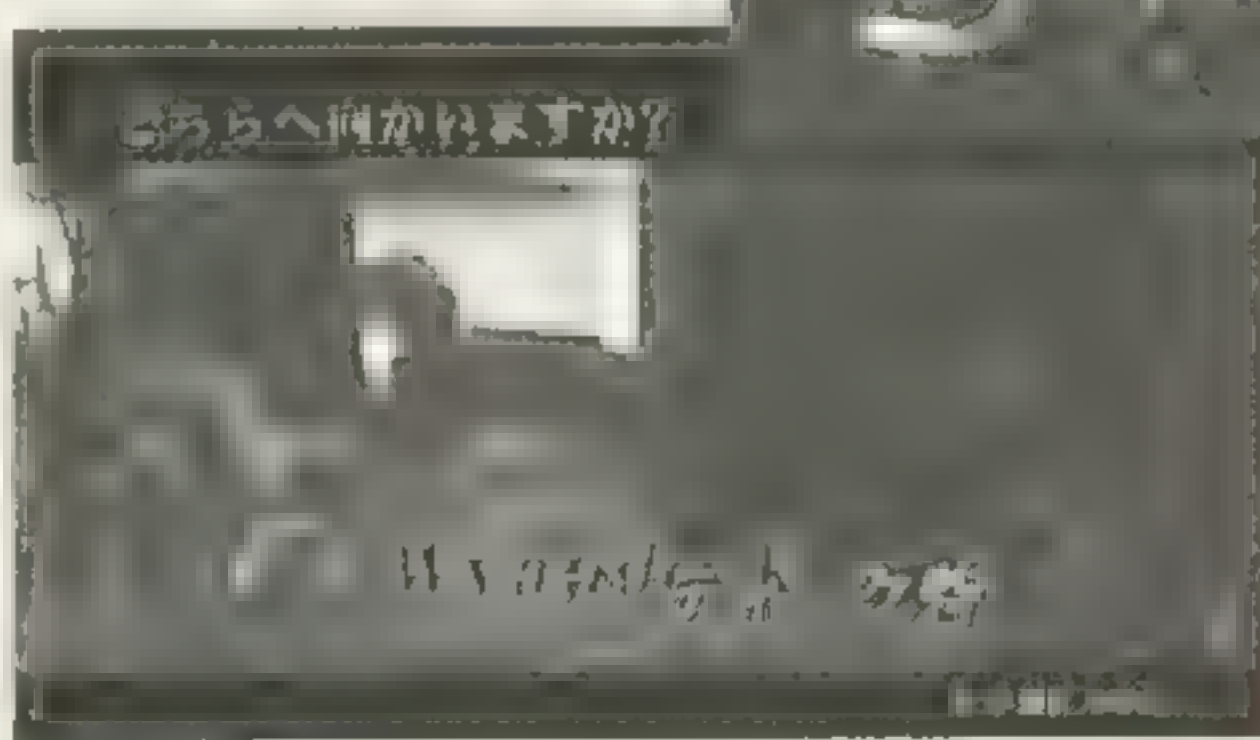


ート役だ。選択したキャラによって、同じ物語でも違う結末に。特にディングバットでのプレイでは、これまで群がる怪物だと思っていたゴブリン族が哀れに見えてきて、「敵キャラ」のインフィを倒すことに執念を燃やす自分がいることに驚くだろう。そして隠しキャラでは、戦争自体を憎む気持ち、さらに大きくなる。ただ、キャラごとのミツシヨ数は一番多いインフィでも7。最も少ないキャラでは2。確かに全キャラで31ミツシヨンがあり、そこそこのボリユームだと思う。だが各キャラの物語がひとつの物語を共有するので、スケール感はあまり感じられない。各ミツシヨンのマップも、プレイしているときには広大に感じるが、クリアしてみると完全な箱庭。ビジュアルも美しく、ゲーム性も高い、いくつもの正義

## 短い制作期間の中で 手堅くまとめた健闘作

が存在するというシナリオを志向したものも興味深い。それなのに、こぢんまりとした小品になってしまった。あと1年、じっくり作り込める時間があれば、気持ちのいいアクションと物語が融合した作品になったかもしれない。

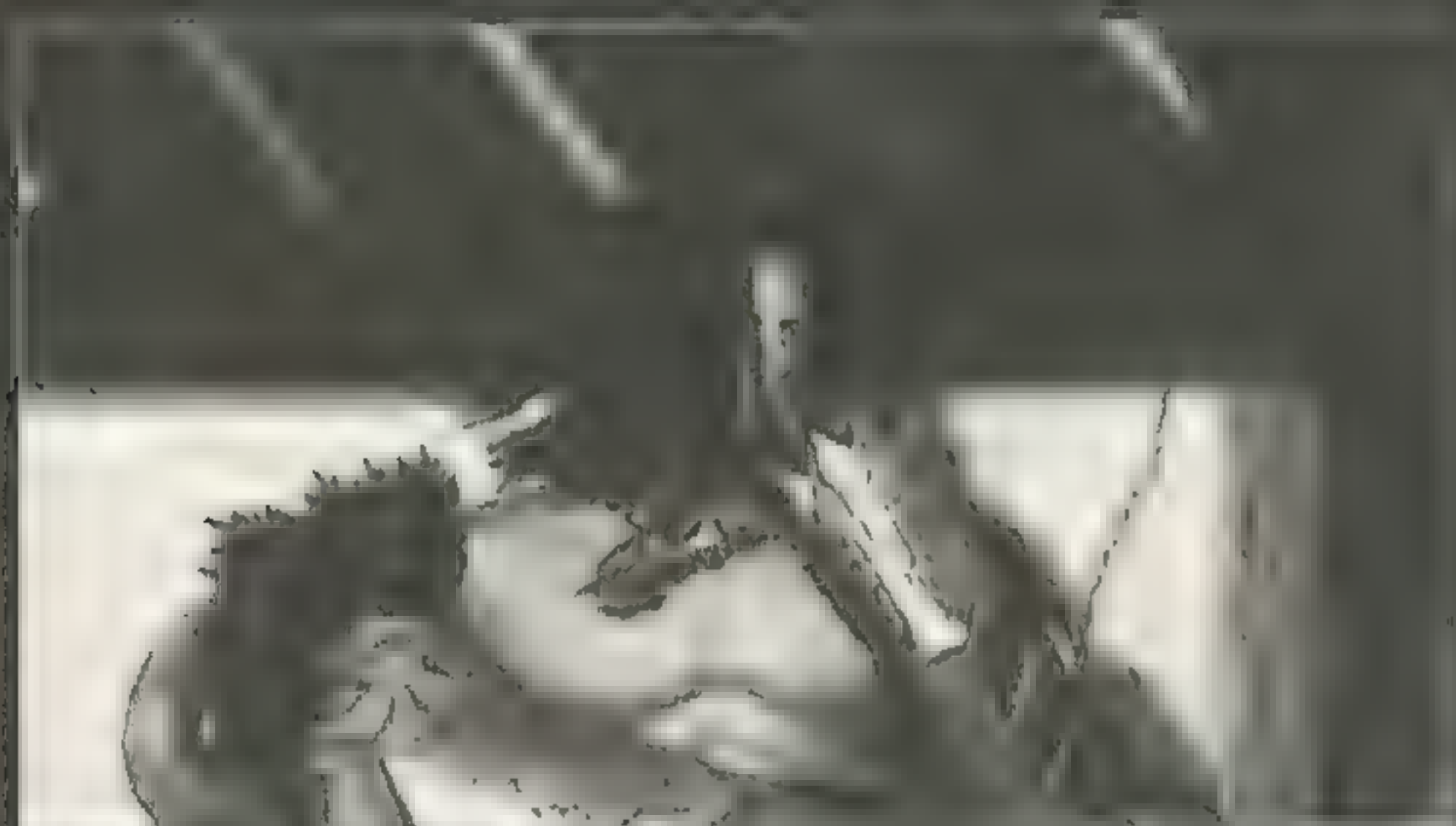
プレイヤーキャラのひとりディングバットも、インフィの物語では中ボスのひとり



アスファのシナリオだけにある分岐の選択画面。これをもっとたくさん見たかった

## フル装備で「N3」 のすべてを体験

360の美力を体感するには「N3」をホームシアターでプレイがおススメ。5.1chサラウンドで1000体のオークに囲まれるとコントローラを握る手にも緊張感があふれて、また違った印象になるはず。ちよと、物足りないかな？ 部分でも補完できるかも？



「N3」の魅力を最大限に引き出すには、ホームシアターでプレイがおススメ。5.1chサラウンドで1000体のオークに囲まれるとコントローラを握る手にも緊張感があふれて、また違った印象になるはず。ちよと、物足りないかな？ 部分でも補完できるかも？



# 鳴海拓志

これからのゲーム業界を背負って立つ男。

Profile

東京大学大学院情報学環情報学専攻修士課程在学中 専門はバーチャルリアリティ、ゲーム。同大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム修了。GDC2005に日本から最年少で参加。

「東京大学大学院情報学環コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム」の講師と生徒の2人が、これからのゲーム作りについて分析する。今回のターゲットはDSだ！



## エンターテインメントの潮流とDS

遠藤（以下遠）…とりあえずDSを出すか。

鳴海（以下鳴）…私のは初期型です。遠藤さんのはLiteですね。

遠…ボクのファンの多くは、Liteを買って、今まで使ってたDSに『脳トレ』を挿して両親にプレゼントしていると思う。小さくなったのはいいんだが、GBAのカートリッジが出るのは困りものだ。GBAにGBのソフトを挿すのと同じかつこ悪さだな。DSはもともとGBASPの後継機種として作られたのではなくて、新しい携帯機のコセプトなんだよ。でも、従来の流れを裏切らないように、GBAソフトも一応刺さるっていう作り方だね。GBAの正統進化はGBミクロだから、DSよりミクロのほうが液晶のクオリティも高い。しかし子どもたちはDSのほうを支持した。しかし、本当に普及したの。鳴…DSの普及を実感したのは、

実家に帰ったら両親が『脳トレ』や『やわらかあたま塾』をやっていた時ですね。これまでゲームをやらなかった人も手にしているんだなと。

遠…それはすごいね。DSはライトユーザーをきちんと狙えていて、不親切な作りでは絶対駄目とわかってるソフトが売れている。今、一番買ってるのは小学生かな？

鳴…当然小学生がメイン購買層ですが、電車で中高年や女性が使っているのも結構見ます。今までは絶対になかった光景ですよ。

遠…お、言ってる。四十代のおっさんがLiteを買うのに並んでいた。

鳴…で、そういう人たちは必ず縦持ちなんですよ。『脳トレ』やってるんだなあと。

遠…「縦持ち系」面白いね、作ってみようかな。縦に持って十字キーだけで操作できれば、つり革持てるし。でも通勤中に遊ぶ人は、自分の価値観でDSを認めてるんだろうか。帰りの電車の中で飲んでるやついるじゃない？ あれ、家に帰る前に、別に飲みたくはないんだけど、仕方なくなつて飲んでるんだよね。ゲーム好きならそれと同じ理由で理解できる。でも普通の人はわからん。今、携帯アプリですら7割の人が自宅で寝ながらやるのに、なんでわざわざ通勤中にDSなんだろう。

鳴…価値観の問題ではなくて、すでに生活に溶け込んだんじゃないですか。手帳で予定を確認するとか、文庫本を読むのと同じ感覚でDSを開いている。だから価値観の意識なくDSで遊べると。そういうユーザー感覚の変化と並行して、今、ゲームは二極化していま





超対談。

# 遠藤雅伸

日本ゲーム史上に君臨する「神」。

## Profile

24年以上のキャリアを持つゲーム作家。最近では携帯電話アプリゲームのNO.1作家として、スマートフォン向けのゲームを中心に手がけている。EZweb向け携帯電話ゲーム公式サイト「ゲームの神様」が絶賛稼働中。

## 第2回 テーマ

### ニンテンドーDS、成功の舞台裏と進化の可能性



すね。ひとつは大作志向で、もうひとつはライト・カジュアル志向。遠..それはエンタメ系全般に言えるかも。映画も東宝やテレビ局がつかない中規模作品は全滅らしい。鳴..今は制作費がかさみますから。大作が作れるメーカーは合併統合で減るんでしょうか？

遠..経営基盤の安定を考えるとそういう方向だな。

鳴..好調の単館映画のように、小さな制作費で小さく当てるゲーム会社が増えてもよさそうですね。

遠..D3パブリッシャーみたいなね。DSでも安い制作費でできるソフトあるんじゃない？ ひとり月100万で計算すると、4人で6カ月

でも2400万かかるから、さすがに1千万程度では作れないが。

鳴..ゲームの方向性とも一致していますし、DSでシンプルシリーズ的なソフトを素早く簡単に作る会社が出るかもしれませんね。

遠..成り立つんじゃない。でも口ムは早く作れないから、ソフトはダウンロードできるようにする必要がある。在庫リスクの問題もあるし、今後は絶対ダウンロード課金すべき。それなら個人でも作れるしね。それこそ学生でも作って発表できる。もちろん任天堂が鍵をかける可能性が高いけど。そうしないと売れそうなものって、エロになりかねない。

鳴..やはりエロなんですか(笑)。

遠..PSPもエロ要素満載だから、DSでもエロ要素が出るでしょう。だから任天堂は自由にやらせないよ。しかしそうなくても、プログラムを書くって人は減ってるんじゃない？ プログラムを始めるきっかけって、ソースの載った雑誌を見て、「打ち込めばタダでゲームができる」みたいなモチベ

ーションがあったよね。そこからだんだん学んでたんで。今そういうきっかけがないのかな？

鳴..最近はおそらくFLASHが入門ですね。手軽に作れて、シンプルでも面白ければ話題になりますし。FLASHブームとDSに向かう潮流は単純さや手軽さという点でリンクしているかも。

遠..面白いとアングラですぐ広まってブームになるしね。「VIP★STAR」とかムーブメントだよな。今あんなことが簡単にできるんだから、今後増えるでしょう。

## 「VIP★STAR」とは？

アーンと させてあげよう



キガワロス



2ちゃんねらー、とりわけVIPPERの間ではおなじみのFLASHアニメ。平井某氏そっくりの歌声で歌い上げるkobaryu氏の替え歌をもとに、√えふえくと氏が作成した



## もはやゲームではない

遠..プロデューサーじゃなくて、クリエイター的にはDSを作りたい。DSをやりたいくて転職している人たちも多いね。任天堂系のハード、特にGBA経験者なら問題なく作れるし。

鳴..今までできなかったゲームデザインができる可能性が魅力なんじゃないか？

遠..雰囲気では来ている人も多いんじゃない？ ちゃんとインタフェイスを使いこなせるか謎なんです。たとえば、ペンにこだわってペン以外の入力機能を入れてないゲームもあるわけだが、不親切だよな。既存のゲームをペンでやるとどう

か、って考え方のクリエイターはDSでは失敗する。うちの会社だと『スタイルブック』は既存のゲームではない。だからゲームショップじゃ売れていないけど、イトーヨーカ堂やジャスコという『ラブ&ベリー』の本拠地みたいな所では品切れ。そういう客層の違いとかを見極められる感性のクリエイターはDS向き。でもゲーム好きのクリエイターの中には、昔好きだったゲームのリメイクみたいなものを作りたいがるやつがいるんだ。そういう古い感性のやつはDSに来るなって言いたい。

鳴..今のDSの『ライト志向』に近い考え方で、ツールのソフトが出ていますよね。たとえば『DS 楽引辞典』あたりは完全にツ

ルですね。ただ、『えいご漬け』や『脳トレ』は、ツールにゲーム的要素を上手に入れたからこそ、継続的にプレイさせることができたりヒットした。従来とは違う考え方のものに、どうゲーム的な要素を加えて『脳トレ』モデルで次が出せるかが勝負ですね。

遠..うん。ゲームと離れたところ

から面白い企画が出てくるかも。たとえば一家に一台だったゲーム機が、DSで一人一台になった。今

こそ初めて本格的なエデュテイメントができるよ。単に子どもの層を狙うエデュテイメントは親の安心料になって絶対失敗するんだ。

だから『脳トレ』のように親から攻めるべきなんだが、それを作りたい人と作れる人は思考が違う。エデュテイメントの企画はきつといういろ出ている。でも実際作るプログラマーがそれを作りたいかっていったら、嫌なのよ。そういうものを作るためにプログラム覚えたんじゃない、って意識になってるくでもないものができる。逆にゲームに疎いプログラマーが作るとイ

### 『スタイルブック』とは？



遠藤氏率いるMGSが手がけたDSソフト。女の子向けのポーチ付電子手帳ソフトだ。バンダイより発売。  
[http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ds\\_stylebook/](http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ds_stylebook/)

ンタフェイスが悪い。ゲームやる人には「触った感じもつさりすると嫌」って感覚があるじゃん。

鳴..はい。今までのエデュテイメントは体験の気持ちよさみたいな要素が欠けていて、遊ぶ人がいなかったんですよ。

遠..でも、「もつさり感が嫌」って理解できなかったりするよね。特にPC上がりの人は、動きに間違いがなければ、動きの良さがより1フレームの描画の綺麗さが大切とってたり。ペンでカーソルを動かすときに、追従する動きがタッタタッタってなるのは嫌で、淀みなく動く感じを大事にしたい。そういう感覚がないというまくいかないな。

昔好きだったゲームのリメイクみたいなものを作りたいがる古い感性のやつはDSに来るなって言いたい

遠藤



## 今後の鍵を握る 技術、Wi-Fi

鳴…DSはあのサイズで無線通信ができ、2画面分の情報量が出せて、操作もボタン入力、ペン入力、音声入力とほぼ無敵の仕様なので、たとえばロボット研究者がDSでロボットを操縦したいと考えたりしている。特に、緊迫した状況でも能力を発揮できるよう、直感的な操作が必要とされるレスキューロボットの分野でぜひ使いたいという話もあるんです。

識もいい感じでできるよ。次の『スタイルブック』もPDAで使われているのと同じライブラリで漢字認識ができる。

鳴…漢字なのにスウェーデン人が作っているライブラリですね。

遠…そうそう。タッチパネルは筆圧センサにもなっているから毛筆の感じも出せる。PCのタブレットを使う習字ソフトは、出力が画面で結局「書いてる感」ないじゃない。DSなら書いたすぐ下に字が出るから「書いてる感」がある。

漢字検定系ソフトなんかは今までと違って書き取りができるようになったのが面白いから、多分あちこちで今作っているだろうけど、

## 直感的な操作が必要とされるレスキューロボットの分野でDSをぜひ使いたいという話も

鳴海

安易なものを作ってもね。既存のソフトをDSの操作系を使うように変えるだけで食えるのはどうせ最初の二人までだし。

鳴…それが出尽くした後どう攻めるかが勝負ですね。

遠…一巡した後を早めに考えたやつが次に勝てる。そのキーワード

になるのがWi-Fi。でもWi-Fi開発は相当難しい。それにネットワークは技術者不足。フリーのプログラマーでも月100万稼げるとかなり上級なんだが、Wi-Fi関連のプログラムを書ける人は今なら月150万位になる貴重な人材なわけよ。

鳴…PC系のネットワーク技術者は流れて来ないんですか？

遠…彼らはMMOとか大規模構築をやりたいわけ。DSも十分チャレンジアブルなんだが、割と規模なんで本筋じゃないと思われてて人が来ない。本気で取り組んでるのは任天堂ぐらい。今後の必須技術なんで、どう人材を確保するかが一番問題だな。

鳴…アドホックあたりはまだ研究でもやられるような部分ですし、人材は限られますね。

### 「Wi-Fi」とは？

「ワイファイ」と読む。無線LANの標準規格「IEEE 802.11a/b」に対し、業界団体のWECAが付けた名称。「Wireless Fidelity」の略。DSが対応している「ニンテンドーWi-Fiコネクション」はIEEE802.11b準拠

### 「アドホック(ネットワーク)」とは？

無線での通信機能を持つ端末たちによって、アクセスポイントを経由せずに成立する、その場限りのネットワークのこと







## DSはMOに 最適なゲーム機

鳴…Wii・Fiiの使われ方として、ひとりでサーバにつなぐより、対面でのプレイなど、ある程度近くの人たちとつなぐ遊び方が本流になっている気がします。

遠…集まって遊ぶパターン多いね。たとえば「どうぶつの森」だと誰かが犠牲になるみたいな遊び方もある。実際は冬でも一人だけ夏に時間を進めて、嵐の日になったらそこに釣りに行く、とか。

鳴…MMOに近いですね。

遠…MMOだよ。あるゲームプロ

デューサーの所にWii・Fiiでつないで遊んでたいら、息子が「僕も行つていい？」って。それで息子が何したかって、ほかに遊びに来ている人たちの周りにがーっと穴掘って、完全にいじめ（笑）。

木は切るしなんでも持つて行くし要らないものはその辺に捨てる。でもそれを見た人が感動して、「本当に子どもなんだ」って。

鳴…不特定の人とつながっている実感がわいたと。

遠…強固なセキュリティではないけれどもお友達同士とかの安心感が強い。マリオカートより安心して遊べるよね。ボクがマリオカー

Wii・Fiiはひとりでサーバにつなぐより、ある程度近くの人とつなぐ遊び方が本流になっている

——鳴海

トしていたら、Wii・Fii対戦の相手をのぞいた息子が、「そいつやめたほうがいいよ」って言うんだよ。相手の名前を見た時点で嫌な相手がわかる。

覚が常にある。「このゲーセンでは自分は結構強い」みたいなゆるした満足感が崩れた。特にMORPGではそのヒエラルキーが顕著で、しかもそれを覆すのが難しく格差が開くばかり。普通の人には楽しめないのでは。

遠…まさにそう。熟練者と初心者のマッチングがうまくいかないから知らない人と遊べない。MMOだとマッチングを人任せにしているんだよね。結局最大のコンテンツは人間になっている。違う方法で仲を取り持つシステムが組めればねえ。結局出会い系だよな。

鳴…昔のゲーセンでは少しがんばればローカルなヒーローになれる。今は全体がネットワーク化して、誰かが自分より上だという感

普通ソフトじゃ勝てない。

鳴…出た直後はやるソフトがなくととりあえずピクトチャット、と



いう状況でしたからね。

遠…おかげでピクトチャットの技が発達した。前の人の絵につなげて書くのが常識なんだが最後は全部エロ系になる。エロ系で一番の技を教えよう。記号の□■をドラッグ&ドロップでたくさん貼るとモザイクに見えるんだ。

鳴…思いつかなかった！

遠…ぜひお試しを、つてもうやってる人いないか。でも発売当時はみんなやっていたね。僕はビルの9Fにいて、ピクトチャットを立ち上げると10Fの人がしてたり。9Fと10Fっていう微妙な距離感がすごく不思議な感覚。

鳴…同じビルにいるという薄い関係性がピクトチャットを通して形になるのは、確かに今までにない

不思議さです。

遠…子どもは会えばすぐ友達になって遊べるわけだが、同じことが大人もできる状況なんだな。イベントにゲストで行った時も、ステージよりも僕と高橋名人のピクトチャットにお客さんが参加するほうが盛り上がった。ボクがふざけて名前を毛利名人にして。

鳴…高橋名人VS毛利名人で(笑)。

遠…お客さんが、「こんなに面白いのに何でセーブできないの」って。でもDSにはピクトチャットのログを取れるメモリがない。だから無線でピクトチャットと絵がやり取りできてログが残せるPCのソフトを作れば……コレ、今日と言わないつもりだったのに結局言っちゃ駄目じゃん！

子どもはすぐ友達になって遊べるわけだが、同じことが大人でもできる状況に

遠藤

## 変デバイスが勝負の決め手!?

鳴…最近京都に時雨殿という「小倉百人一首」をテーマにした展示館ができたのですが、技術面で任天堂が支援していて。先日行ったのですが、本当にすごい。床に液晶ディスプレイが70枚敷き詰められていて、京都の空中写真が映っている。その部屋に入る時に少し改造したDSを一人一台渡されて、床面ディスプレイの上でタッチパネルを操作すると、空中写真を拡大できたり、観光名所の解説が読める。ほかにも床面ディスプレイとDSを使ったカルタ大会があったり、壁に書かれた百人一首に近づくとDSが歌を読み上げて解説してくれたり、かなり力の入った施設でした。

遠…すごい、やるね。PS3やXBOX360は関係ないんだよね。張り合うんじゃないって独自路線なんで。今度行ってみよう。

鳴…DSに位置センサーを埋めたりだいぶ改造してあるので、普通

のDSでそういう遊びがすぐできるわけではないですけど。

遠…GBA側のスロットにデバイスをつなげばセンサーを埋めなくても近いことができるよね。任天堂、このスロットを残したのはさすがだよ。DSでも変なデバイスで勝負できる。GBの魚群探知機はすごいと思ったもの。デバイスがいろいろ出てきて使い勝手がよければみんな使うわけで。それが世の中に受け入れられて、そのセンサーならあれもこれも、出てくる安易な企画が終わった、次のがいいんだよね。

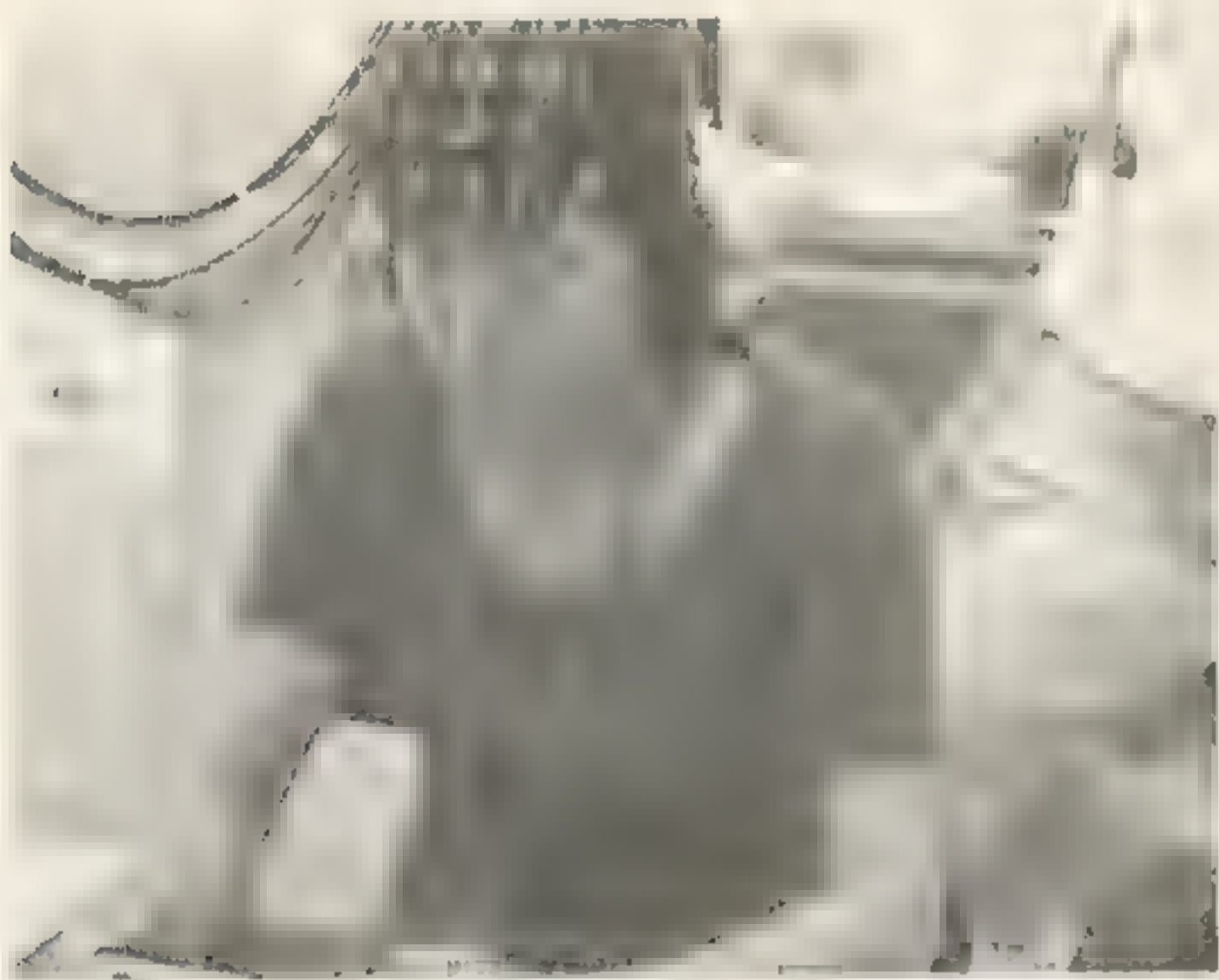
鳴…DS自体も「DSで何ができるか」って段階ですからね。安易にできることが出尽くした後の進化の鍵が、WiFiと追加デバイスかもしれないね。





## 38





ゲーム関連の実験風景。PSPをプレイしている被験者の脳活動を計測している

合をやっているわけですから。特に興味があったのは特徴的な手触り感というか身体感覚で、その辺りを科学的に評価できないかなと考えていました。

**松井** 一番プレイをされたゲームというのは？

**河合** 『ストリートファイターII』でしょうか。あれに関しては趣味と研究が完全に融合してしまっていたので、ちよつとやり過ぎていたかもしれません(笑)。リリースされた90年代の前半は、特にコンシューマ向けハードの進化に伴って、ゲームの中でもいろいろな可能性が出てきた時期だったんです

ね。そういう意味では、あの時期にハマりこんでいたのは研究者としては良かったように思います。

**松井** 実体験として「ゲームをプレイしていた期間がある」ということですね。

**河合** そうですね、やり過ぎは良くないというのも、実体験としてあったりもします(笑)。ゲームをやり過ぎたことによる生活習慣や社会活動への影響というネガティブな部分で(笑)。

**松井** そこまで格闘ゲームにハマった理由というのは？

**河合** もちろん単純に「面白い」というのもありますが、「キーとボタンを使ってキャラクターの体が動かせる」ということ。中でも一番興味があったのは、いわゆる「必殺技」を人力する際の手の動きと、キャラクターの身体の動きのマッピングですね。たとえば「波動拳」だと少ししゃがんでから手を前へ突き出すというキャラクターの動きに対して、下から進行方向へ動かすというプレイヤーの入力動作が自然に感じられる。

そういった身体性のあるインターフェースが前提となった、対戦格闘ゲームにとっても引かれました。

## 目指すは「ゲームのソムリエ」

**松井** 現在「ゲームの処方箋」プロジェクトを進められています。これはどういったきっかけで？

**河合** 早稲田大学のプロジェクト研究所のひとつに、テレビ番組やゲームソフトの子どもへの影響について研究する「子どもメディア研究所(所長・坂井滋和教授)」があり、僕も所属しています。そこへナムコさんが、50周年記念事業の一環として産学連携による研究をやりたいと相談に來られ、そのときに僕が提案したのが今回のプロジェクトなんです。

個人的な話で恐縮なんです。忙しくてゲームがほとんどできない時期があつて。ちよつと落ち着いたらときに「何かゲームをやりたいな」と思ってたんですが、種類が多すぎるし、どんなものかやってみないとわからないものも多い。

結局知っているゲームの続編とか、ある程度内容が想像できるものを買っちゃう。

なので、ワイン選びにおけるソムリエみたいな存在、その時々々の気分や心理状態に応じて最適なゲームを推薦してくれるシステムがあるといいな、と思ったのが最初の発想なんです。「この気分の時にこのゲームをやるとこうなりますよ」という機能的、比較的短時間のプレイでも、プレイヤーの属性や状態とゲームソフトの組み合わせによって、ある程度、特定の心理反応が起こり得るのではないかとという考えがあつて、そういった反応を人間工学的なアプローチによって評価できないかなと、それが「ゲームの処方箋」のきっかけですね。

**松井** それは、長時間プレイするものではなく、気軽に遊ぶものですか？

**河合** そうです。ここでは、因果関係がわかりやすい、「短期的かつ直接的な影響」を対象としています。プレイ前に測定を行って、



プレイ後に再度測定すると変化が生じている。その間はゲームをしただけです。その変化はゲームによる影響だと言えます。

**松井** 最近のゲームも二極化していますね。長時間遊ぶものと、短時間でプレイするものと。

**河合** ええ。ただ、ゲームを長時間やるというのは問題があると思うんですね。一日一時間くらいが上限じゃないかと。それ以上は……やはり、やる事がほかにもいろいろあるでしょうから。そういうことを考えたときに、ミニゲームの心理効果、ないしは機能性というものを、科学的に検証してみるというのは意味があるんじゃないのかなと。

## 『パックマン』はなぜ、『パックマン』なのか そして、将来の目標

**松井** それでは、具体的にどのような研究をされているんですか？

**河合** P S Pを対象としたプレイ前後の気分やストレス状態の変化、プレイ中の情動反応……これらを質問紙や各種機器を使って測

定し、ゲームをプレイしていると、あるいはプレイヤーが上達したときにどう変わっていくのか、と。ここでは、初めてプレイしたときのデータを取って、その後、上達したときのデータを比べてどう変化するかという「習熟による効果」も見えています。

その中で、いくつかの傾向があるのですが、それらに対してわかりやすいネーミングをしてみたいなと思っています。現状では、たとえば「習熟後の疲労感の軽減」であるとか、ベタなラベリングをしますが、「癒やし」など特定の心理効果に対応した成分表のようなものを作ってみたいですね。

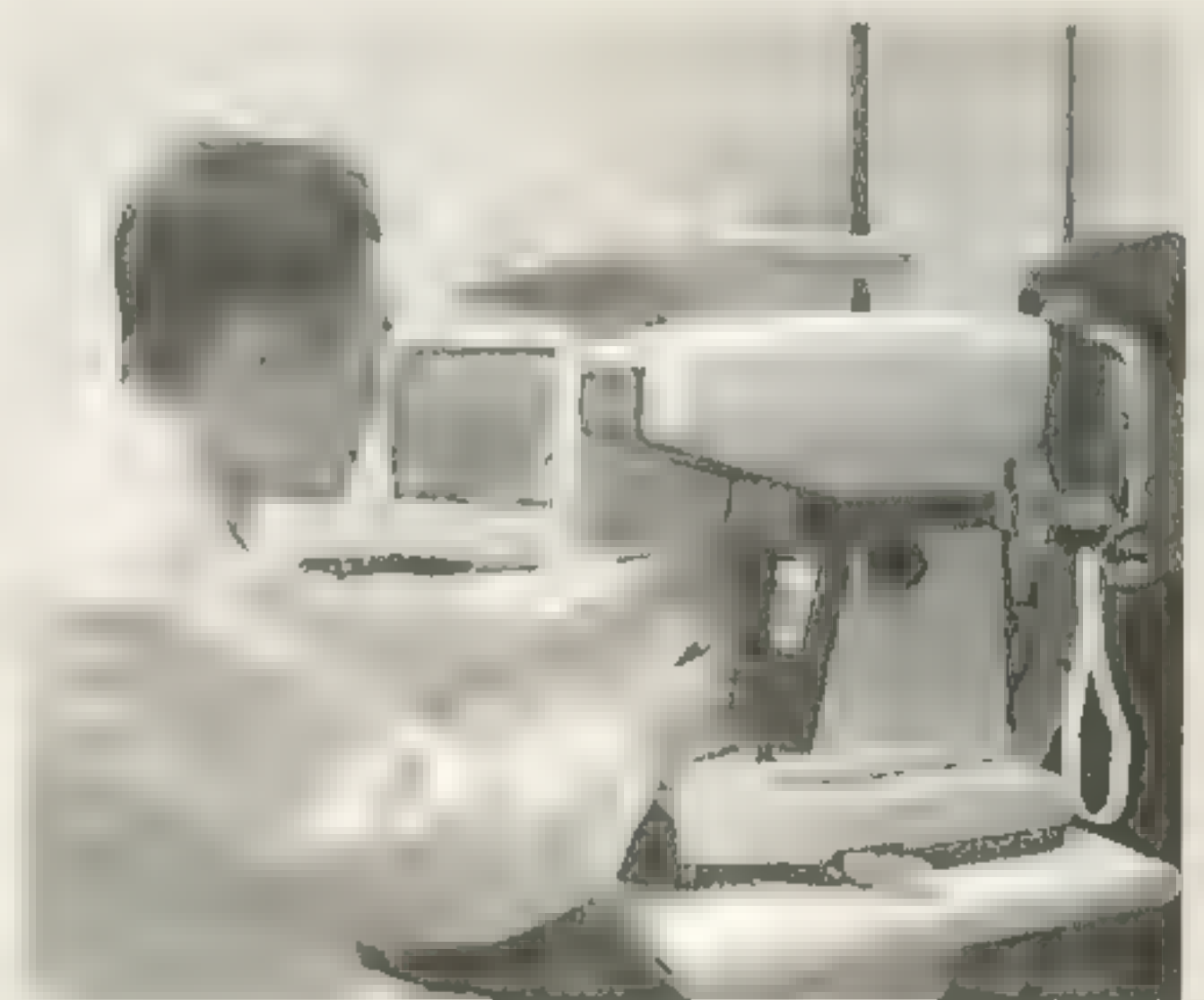
**松井** 「イライラしているときにはこの一本」みたいな感じですね。

**河合** ええ。ほかにもサブテーマがいくつかありまして、たとえば、『パックマン』を対象とした研究があります。これは、東京大学の渡邊克己先生（先端科学技術研究センター・助教授）と一緒に進めている研究で、『パックマン』はどうして『パックマン』なのだろ

う、と。『パックマン』は、何も足したり引いたりしてはいけないゲームと言われています。ゲームのインタラククションにかかるチューニングが、最高に良い状態であると。これを少し速くしたり、遅くしたりしてみたとき……つまり、インタラククションを変えたときにどのような変化があるのか。『速度感』や『面白さ』といった観点から分析したときに、本当にベストだろうか、とかですね。

実験ではナムコさんにカスタマイズ可能な『パックマン』を作っていただいて、プレイヤーとギャラリーの心理反応を同時に測定しました。オリジナルとスピードを変えた条件で、プレイヤーとギャラリーで、どう速度感に違いがあるのか、面白さにどう違いが出るのかを検討した結果、『パックマン』は非常に良いバランスで作られているということが判明しました。

**松井** それは、被験者の方たちが『パックマン』はこういうものだ』という先入観があった、というわけではないんですか？



眼精疲労の評価風景。過日、筆者も計測していただいたところ、乱視気味とのこと……

**河合** いや、面白さの観点では個人差はあるものの、むしろ少し速い条件で評価が高くなる傾向にありました。ただ、「つまらない」という判断が、プレイヤーとギャラリーが共通して最も少なかったのが、デフォルトの速度なんです。これは、熟練したプレイヤーたちに、何度も繰り返し試行してもらった大量のデータを解析することで、わかってきたことなんです。

「ゲームの処方箋」についての詳細な報告は、今年の7月にシンポジウムを予定していますので、ぜひ多くの方々にご参加頂きたいと思っています。

**松井** こういった「研究」という



と、お金と時間がかかりそうだ、という印象があるんですが……。

**河合** みなさんが思っておられるよりは、かからないですね。大学の研究ですから、民間の研究機関に委託するよりもコストパフォーマンスは良いと思います。産学連携の流れがゲームにも出てくると、いろいろな意味で「いいモノ」ができるのではないのでしょうか。

ただ、ゲームソフトの評価を依頼されるときに、すでに完成したものを持ってこられても、あまり意味がないので、そこはご留意いただきたいですね。まだカスタマイズするような余地がある時期ならば評価の意味もあるのですが、「完成したので、このゲームの安全性を証明してください」といわれても、正直なところ困ってしまいますから(笑)。

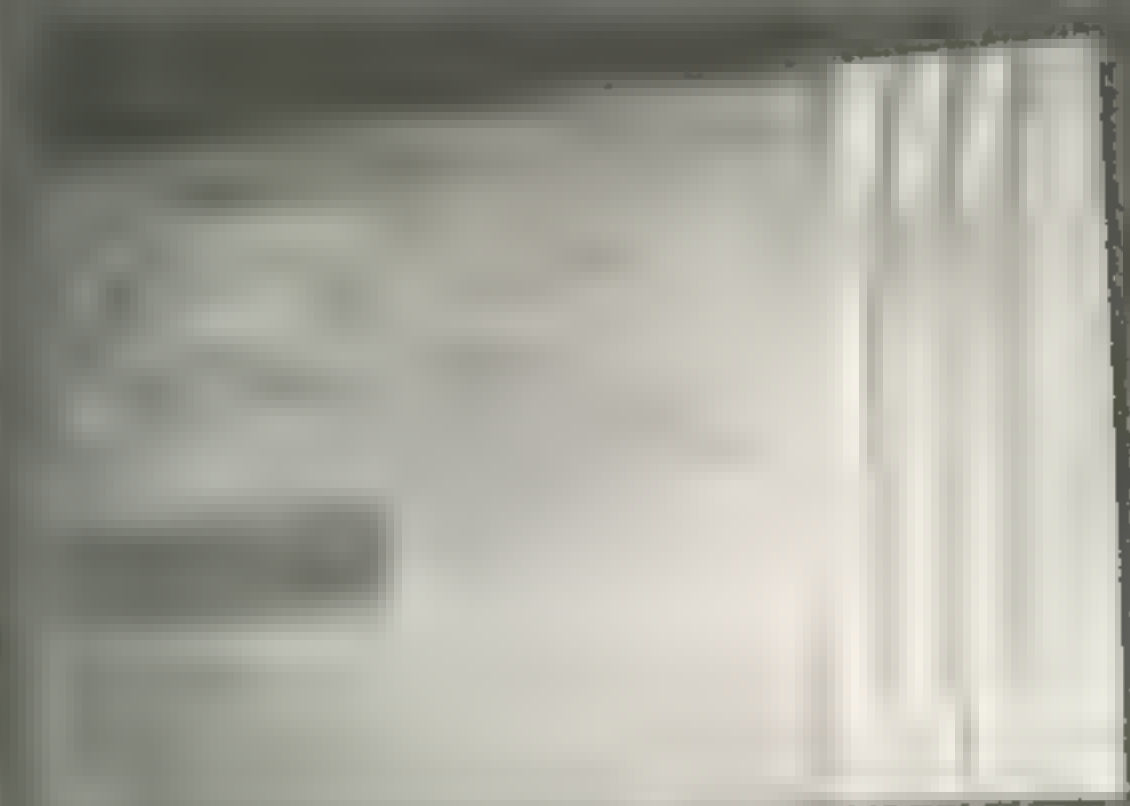
**松井** 将来的にゲームを作ってみたい、ということですが、それはどういったものなのでしょうか？  
**河合** ひとつは立体映像を使ったゲームですね。それも家で遊べるような。立体映像は、まだまだ普

及してないですが、表現などコンテンツとしての可能性も未開拓な状況なので何か面白いことができなにか、と。ただ、考え方として、面白いゲームを立体化すると、もっと面白くなるんじゃないかというような安直なものではダメですね、むしろ立体視や空間的な表現が必然的なゲームというものを作ってみたいというのは、昔からの願望としてあります。

もうひとつは、やはり「ゲームの処方箋」で取り組んでいるような、プレイヤーへの心理効果などの機能を持ったコンテンツや、その科学的な作り方に挑戦したいですね。それから少し先の話としては、「脳を鍛える」というよりは、脳の特性を利用した新たな表現や体験に興味があります。一種の錯覚みたいなのといいますか、単純に呈示された刺激をそのまま受容するのではなくて、そこに人の特性が加わって初めて成立するよう体験を、コンテンツとしてとらえて表現してみたいと思っています。

## 松井悠の 「Gamer's life」

「Gamer's life」は、松井悠が主宰するゲームに関するイベント。会場は、東京都港区の「アキバ3Dシアター」で開催されている。イベントでは、最新のゲームソフトや、ゲームに関する書籍、ゲーム機などが展示されている。また、ゲームに関するトークショーや、ゲームのデモなども行われる。松井悠は、ゲームに関する様々な分野で活躍している。彼は、ゲームの歴史や文化について詳しく語り、ゲームの未来についても語っている。彼のイベントは、ゲーム好きにとっての必見のイベントとなっている。



UDXの「アキバ3Dシアター」で開催したイベントの様子。大画面でゲームを見るのはかなり楽しい

(写真提供：テクノブラッド)



## 2 曲目

$$f(x) = \begin{cases} x^2 + 1 & x \leq 0 \\ x^2 + 2x + 1 & x > 0 \end{cases}$$

**第一神印**

TEL. 03-5724-0000

他のサウンドマンさんは  
どんな感じなんですよ？

バビコリーナ！ 今月もバビコリーナ！  
 したてでんでこ舞いのスキヤミ  
 です。前号のケルム批評では僕自  
 己のケルムを批判して、出な  
 かをスラッとして紹介したんです  
 が、僕を批判して、ケルムを  
 と「そういやあ、僕以外のサウ  
 ト屋って普段どんなことやってん  
 だろ」と思ってしまった。気がな  
 ってきたのです。そこで、今回は  
 なんと、**「突撃！ 隣のミュージンシ  
 ンガー」と**いう感じで、友達のカ  
 イトウリエイター・神前君のスタ  
 ン・ミュージンガーの仕事をこ  
 ついていろいろ試みてみるコトに

神前 暁 (SATORU KOSAKI)  
の最新スペック

3歳…ピアノを弾き始める  
小学生時代…南野陽子とバロック音楽に出会う  
中学1年…フラスバンド部に入部  
大学1年…作曲を始める  
1999年…(株)ナムコ入社  
2006年…(有)モナカ入社

元ナムコの神前君の  
スタジオに突撃だー!!

というワケで、自分の会社から

「お、スギヤマ!

神前(以下神)「お、スギヤマ!



神前氏のブライデー、その豪華さ、  
の玄関にて、そこには、  
飾品や、なぜか公衆電話ま  
ここは一体？

スギヤマ！（以下ス）「おつ、久しぶり！　なんか雰囲気もいいスな。オタね！　機材もいっけいあつて、あれ？　何か微妙







## 魅惑のスピーカーたち



メインスピーカーはFOSTEXのパワードNF01Aで、サブがSONYのSRS-Z1PC。このSRS、小さくせして音像がハッキリして本当に便利なんだよね〜。

## 「有線会社モナカ」とは？

各種映像用の音楽、効果音制作

神「ナムコでは足掛け7年くらい仕事してたのかな」  
ス「結構永く勤めてたんだね」  
神「うん。それで現在所属しているモナカっていうのは、ナムコ時代の先輩と、人々組んでいる会社なんだよ」

ナムコを卒業して  
今は「モナカ」に所属

# 神前 暁の仕事を大分析！

そして本邦初公開!? これが神前暁のプライベートスタジオだ! ……ってあれ。な、何か微妙に変じゃないか? なんか音楽制作とはちょっと違う機材が混じっ……あれ、あれれ!? 変なモノがあるよ……?

機材あさり中↓

## PCは自作派!



ス「自作機はよくわからないよ〜。パスっ!」  
担当「メインマシンはOpteron 244x2+K8 T800、メモリはECC RegisteredのPC3200が2GB、HDDは160Gを2台搭載。気になるサウンドはRME Multiface、M-Audio Delta 44。なにげにMTV1000が(笑)。さすがプロが使用するだけあって、ハイスペック……。他にも2台あるけど、セカンドマシンですらP4の600番台+945ですよ! っていうか、このページだけ違う雑誌のようだ……」

## 使用ソフトたくさんっ!

ハードウェアシンセがほとんどと言っていいほど見当たらない神前君のスタジオでは音源はソフトウェアシンセがメイン。CubaseSXを核として、「Native Instruments(Battery,Kontakt,PRO-53など)」、UltimateSoundBank(PlugSoundなど)、GForce(impOSCarなど)など定番ドコロからマニアックなものまで各種押さえてありました。波形編集にはSoundForgeを使用し、スタジオにセッションを持ち込むためにPowerMacG5(Dual-core 2GHz)とProToolsLEのセットも。

## お役御免! 機材たち



スタジオの隅には、もじびったんで使ったと思われるYAMAHAのポータートーンやKORGのELECTRIBE、鍵盤ハーモニカ、使わなくなったミキサーなんかが無造作に置いてあって、チープな楽器の好きなスギヤマ! にとっては、まさに宝の山状態……。



左が仕事資料のCD棚で、右側が趣味のCD棚。趣味の棚はポップスからマニアックなものまでズラリと！



管理人さんがなぜか置いていたというカラオケセットやソファ。ってコラ、勝手にくつろぐんじゃないっ！



サウンドクリエイターは  
夜型人間が多い？

というところで、今回はサウンドクリエーターの神前正人さんをお招きして、その仕事についてお話を伺いました。音楽制作の現場で働く人々の生活について、聞いてみたいことを伺いました。

ス「普段はどんな感じの生活パターン? やっぱり夜型なの?」

神「んー、うん。まず起きるのが13時くらい（笑）。14時頃にはスタジオに入って、20時頃に遅い昼ご飯。そのまま夜中の2時くらいまでスタジオで仕事して、朝5時くらいにいつも寝てるかな」

ス「あはは！そうなるよねえ」

ス「小さい頃ってさ、どんな音  
が聞こえてたの？」

神「小学生の時はね、バロック音楽と南野陽子(笑)。なぜか好きだったんだよねー。中学からはブラバン一筋だったけどね」

ス「す、スゴイ小学生だなー。とかいいながら俺も演歌とか聴いてたから人のコトは言えない(笑)」

ス「最近ほとんどな仕事してるの？」

神「今はちょうど放送中の『原宿  
ハルヒの憂鬱』の制作で忙し  
んだよね。それとPSPの鉄拳  
DARK RESURRECTION  
(7月発売)のサウンドも担当し  
てて、そっちも佳境かな」

ス「精力的に活躍してるね。俺もハルヒ観てみよっと」

ス「最後に、ゲーム批評をご覧の方々に一言どうぞ！」

神「お仕事  
東集中!!」

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1511-1512

[illegible]

園崎未恵さん「マニピュレート。ハプニングありサブライズあり。園崎さん歌うまいよー、あらためて感動！」

4月〇日 STRUSSのミックスでスタジオにカンヅメ。「ドラゴンボールZのイントロみたいな感じで」っていうキーボードアレンジのオーダーを受けて思わずニヤリ（笑）。わはは。

4月〇日 渋谷に「RULE OF ROSE」の打ち上げ。

木村祥朗さんや納谷幸一さん、E-1のビルリッチさんと久しぶりに話した。みんな元気そう。

1月 日 ケラ&ザ・シンセサイザーズのレコーディング。やつはCHACOさんFREEさんのリズム隊はうまいなあ……





# 演劇ユニット「Pures」の 旗揚げ公演レビュー ＋ 出演者＆スタッフによる スペシャル座談会

## 「Pures」とは？

時田貴司氏（スクウェア・エニックス プロデューサー）、IKKAN氏（オフィス★怪人社主宰）、トクナガヒデカツ（X-QUEST主宰）、町田誠也（R:MIX主宰）の4人を中心とした青春演劇ユニット。

公式サイト <http://homepage2.nifty.com/pures/>

毎週日曜日23：00よりインターネットTV放映中！

<http://www.mandarake.co.jp/tv/>

## Pures 旗揚げ公演

終わらない僕たちの夜～The spring time of life～

2006/5/3～5/6 場所：新宿シアターモリエール

作：時田貴司（スクウェア・エニックス）

演出：トクナガヒデカツ（X-QUEST）／IKKAN（オフィス★怪人社）

プロデューサー：町田誠也（R:MIX）

西田シャトナー（西田シャトナー演劇研究所）

井上貴子（LLPW）

永澤菜穂（賢プロダクション）

谷口賢志（SOS）

原田篤（サートブレース）

小島愛（SOS）

なみえ（ちむりん）

倉田知美（R:MIX）

岩崎宇内（WAGE）

横尾祐介（WAGE）

花見卓哉（レッドキング。）

上杉晋平（レッドキング。）

大西小西（X-QUEST）

馬場巧（まめや別館 中タ・マキ）

小笠智弥（SOS）

純（SOS）

松岡夏生（SOS）

岡村真吾（フラッシュアップ）

宇賀神明広

野地春秋

●日替わりゲスト

納谷悟朗（テアトル・エコー）

サンブラザ中野（アミューズ）

堀川りょう（アズリードカンパニー）

ANXRA（イリュージョンプロデューサー）

長田奈麻（ナイロン100℃）

田辺茂範（ロリータ男爵座長）

みとし（レッドキング。）

川内博史（民主党・鹿児島1区衆議院議員）

観客ひとりひとり主人公になる……  
「終わらない僕たちの夜～The spring time of life～」

昔の恥ずかしいドラマと  
現代のリアルなドラマ

ここ数年、かつて名作と呼ばれたドラマや映画が数多くリメイクされている。「サインはV」などのスポ根モノから「赤い衝撃」などのメロドラマ、映画では近日公開予定の「日本沈没」と枚挙にいとまがない。

そんな30年近く昔の作品たちが、なぜ今になって注目されたのか？ その答えは実は韓流ブームにある。「冬のソナタ」を代表とする韓流ドラマの作り手の多くは、70年代の日本の物語を参考にしていると言われている。韓流ブームに触発され、「ウケル」と判断された同世代の作品が次々とリメイクされたというのがそのカラクリだ。「かつての名作たち」や韓流ドラマの最大のウリは、ストレートなまでのストーリー性にある。一方、



喫茶店でのシーン。

喫茶店のママ「緑山君は、このあいだの青いジュースがいいのよね」 緑山「え、ああ、はい。ポーシオンでお願いいたします」

ゲームにとつてのストーリーとは、今では欠かせない要素のひとつとなっている。ストーリーを進めていくために、ゲームが存在している場合すらある。そしてそのストーリーの根底にあるのがドラマだ。昨今のハードの持つ高性能な表現力により、下手をするとテレビや映画よりも、プレイヤーがスムーズかつディープに感情移入できることもあるはずだ。かつてはハードの制約により不可能であったり、泣く泣く削らざる





るをえなかったストーリー性を限界までゲームに練り込み、よりドラマチックに作り上げてきた先駆けのひとりだが、まさに今回紹介する演劇ユニット「Purres」を立ち上げた時田貴司氏である。氏はゲームよりも先に演劇に携わっていたということもあり、今までに手がけたゲームの中に、いわゆる演劇的技法……場面転換の際のリズムや、視点の切り替えなどを盛り込んだ演出が多々見受けられる。無論、そこにドラマを盛り込ませることに手も足を抜いていない。

さて、そんな氏が演劇やお笑い、ゲーム業界の人間を巻き込んで、一体どのような作品を作り上げたか

のか？ その辺りを詳しく掘り下げていきたい。

どこまで耐えられるか？  
顔から火が出る青春活劇

そもそもは中心となる4人が「自分の劇団じゃ上演できない芝居をやるう」と集まったのが始まりだそうで、その周りを固める豪華メンバー陣は、学校の演劇部バリのノリで集まっていったようだ。音楽陣には時田氏の仕事仲間であるゲーム音楽クリエイターが多く参加している。実際、ここまでに多種多様なフィールドからメンバーを集めることは容易でなく、まとめることも相当難しかったはずだ。それにもかかわらず公演を無事終えられたのは、「Pure S」がまさに勢いを武器とする「演劇部」であったからであろう。

物語の舞台は、とある地方都市にある「若葉第二高校」。転校生・部活・修学旅行・文化祭といった学園モノの舞台に必要な要素がこれでもかとはかりに盛り込まれており、黄川田(町田誠也)、青木(ト

クナガヒデカツ、赤井（IKKA  
N）、緑山（時田貴司）の4人を中心  
に、右へ左へと大騒ぎしながら物  
語は進められていく。4人だけで  
はない。周りを固める役者陣も、  
それぞれストーリーを背負ってい  
る。観客がそれぞれの役に対しど  
のような感情を持ち、そして自分  
を投影するかは観客の自由だ。し  
かし、そこには確かに僕らの過ご  
してきた青春時代が存在した。ひ  
よつとすると、舞台上に再現され  
た教室に観客自身のための席が、  
居場所が用意されているのでは……  
：そんな錯覚すら覚えてしまった。

そんな学生時代が「あたち充的手法」でさらに恥ずかしく表現されていく。「朝倉南」的優等生、美少女転校生、過剰に絡んでくる不良、助けに入る停学明けのひねくれた無口なヒーロー、ボールが見えなくなるまで走り続けた部活、すれ違う恋心、意味もなくデーションションが上がる修学旅行……。『バンドラの箱』のような存在になってしまった青春時代。そんな恥ずかしい過去を「いい大人たち」

になつてからのぞき込まれているかのような、そんな氣恥ずかしさ満点の青春活劇だ。「これでもかーこれでもかー」とキズをえぐるように、ハイスピードで物語は展開されていく。それはあたかも1日が24時間では足りなかつた学生時代を表しているかのようなスピード感であつた。そしてその勢いのまま、登場人物たちの感情がぶつかり合い、交差しながらやがて一丸となつて文化祭に向かつていく。その勢いに乗り、観客は照れくささをみじんも感ずることなく大団円へと引き込まれていくのであつた。

一見、一線を画しているように感じる「演劇」と「ゲーム」。だが、両者は物語という主題により緩やかにリンクしている。そして、表現力が増せば増すほどに、そのリンクは強くなっていくのだ。ただひとつ違うことは、演劇は「セーブ」をすることができないたった1回限りの物語である」ということだ。機会があつたら軽い気持ちで劇場に足を運んでみることをお勧めする。





協力・ASIAN PALM 神楽坂店・03-5225-2070

## 「Pures」のTOP4(-1)+音楽部による スペシャル座談会

# 「終わらない僕たちの夜」は まだ終わらない！

「終わらない僕たちの夜～The spring time of life～」の公演を終えたばかりの5月某日、青春演劇ユニット「Pures」の主要メンバー&音楽部に、今回の公演を振り返ってもらうべく集合して頂いた。演劇ユニットとはいえ、集まって頂いた6人中4人がゲーム業界人という濃い顔ぶれだけに、興味深い話がたくさん聞けそうです。

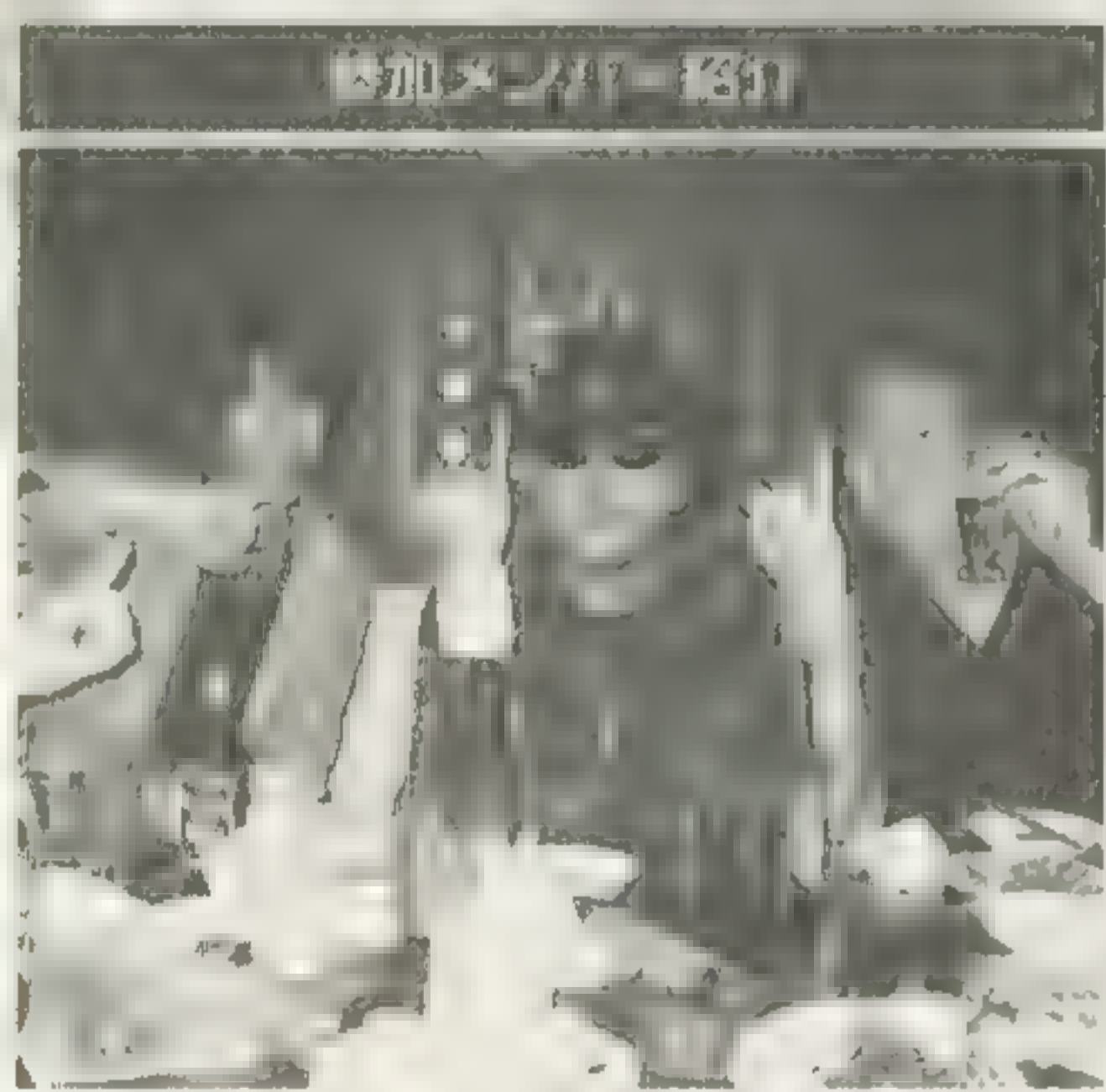
断りもなく時田さんの『LIVE A LIVE』を  
原作にした芝居やっていたのがすべての始まり

町田

「KKAN」……純愛」  
一同「それはやらねえ！」

まずは4人のなれ初めをお聞  
かせください。

町田誠也(以下、町) 僕、R・M  
IXという劇団で時田さんの『L  
IVE A LIVE』を原作に  
した芝居やって。断りなく(笑)。  
それがたまたま怪人社の打ち上げ  
の場で時田さんと会って。もう、  
すごく緊張しますよね(笑)。パ  
クッた側としては「パクリました」



主要メンバーチーム。右から時田貴司氏、町田誠也氏、  
トクナガヒデカツ氏。残念ながらIKKAN氏は欠席



音楽部。右から谷岡久美氏(スクウェア・エニックス)、  
下村陽子氏、伊藤賢治氏。岡宮道生氏も残念ながら欠  
席。この6人の他に、宣伝美術&「先輩マネージャー」  
担当の内田真里苗氏も参加

って謝るしかないじゃないですか  
(笑)。それで「出会ったんだし何  
かやらなきゃダメだろう！」って  
後日メール出して。正直アイディ  
アがなかったんで、それを考えつ  
きそうなKKANさんと、IK  
KANさんの友達のトクナガさん  
も混ぜちゃいましょうって、4人  
で中野に集まったんですよ。みん  
な不安になりながら(笑)。  
時田貴司(以下、時) 魚民だか和  
民だかね(笑)。  
町 4つの団体に絶対やらないこ

とをやりましたよ、って話してた  
んですけど、アイディアがどれも  
「それはうちならやる」って。そ  
んなときKKANさんが「純愛」  
って言った瞬間に「それはやらね  
え！」ってみんな一斉に(笑)。  
——やりたくなかったんですか？  
時 でもそれは照れ隠しで、やら  
ないだけだからさ。

町 いい大人が照れて「純愛って  
……」みたいな。30すぎた大人が  
普通4人集まって純愛なんて言わ  
ないですよ(笑)。

時 「俺昔こんな恥ずかしいアプ  
ローチした」って話になって。ト  
クナガさんは毎回似顔絵書いたり  
とか、盛り上がったって。

町 そういふ話が盛り上がったじ  
ゃあ作ろうって話になって、3日  
後の11月23日に公式発表しましよ  
うと。その時点で劇場も日時も何  
も決まっていなくてただ「Pure  
s」発表(笑)。

——演劇に興味のなさそうな方も  
観に来られたそうですが。

時 ゲームファンの人が3回も観  
に来てくれました。演劇の面白い



ところはライブであって、その場でお客さんと作る空間みたいなものがある。お客さんによっても芝居の出来が違ってきますね。

町 夜のほうが笑が多い。昼のお客さんはエンジンがかかってないというか、笑いに関してハードルが高い。だからこそストーリーをしつかり観てくれていて、役者もそれに影響されますね。

——演技に影響があるということ  
は観客が参加できていると言うことですよ。

時 そこはどんなライブでも一緒だよ。

町 僕と西田シャトナーさんのシーンは台本では2行しかないんですけど、その2行が本番では5分の日もあれば、10分の日もある。

時 5分の日はなかったよ(笑)。

町 お客さんがmixerで「2人の間に長年の呼吸を感じました」って書いてたけど、僕とシャトナーさん今回初めて会ったからー

(笑)

(ここでトクナガヒデカツ氏が遅れて到着)

トクナガヒデカツ(以下、ト) どうも遅くなりました。

全員 お疲れさまですー。

### ゲーム音楽制作時との違いは……ナシ?

町 「やめろーっ!」っていうセリフ、下村さんの曲がドーンってかかって一気に燃えるんだよ。

下村陽子(以下、下) トクナガさんに「ドーンで始めてくれ」って言われて、その後良いとも悪いとも言われず、どうなったのかと思ったらそのまま使われて(笑)。

ト 時間的な問題もあって申し訳

なかったです。そんな中でコラボレーションしていく難しさとそれ故に得られるものがあって。もちろん、もっとできたかな、とも。

伊藤賢治(以下、伊) mixerで

「Pures」を知って、何気に「音楽はいかがですか?」と時田さんにいったのが運の尽き(笑)。お互いパロディとコピーのバランスが

分かってる分、はずし方も分かって面白くできましたが、岡宮さんがそれを見事に打ち破った(笑)。

下 えっと……その曲ギリギリを超えてないか? みたいな。

町 ド頭のタツ×は野球マンガ、風とか(笑)。

——音楽部の方々へ。ゲーム音楽

制作との違いはありましたか?

伊 時田さんとは何回もやってるんで求めている物は分かるし、さらにどう持っていくかって部分はお互いの駆け引き次第。そう言う意味では特に意識はしませんでした。

時 テーマソングをみんなで歌ったんですが、前日に電話があつて「今日は飲まないで下さい」って。

伊 当然じゃないですか! 見事に打ち破られましたけど(笑)。

時 3杯しか飲まなかったよ!

下 飲んでるがな!(笑)。

——校歌も作っていましたよね。

下 本番はいきなり校歌から始まって、そのことを知らなかったから一緒に観ていた久美ちゃんと一緒に「ぼかーん」って(笑)。

谷岡久美(以下、谷) 今回校歌のピアノ演奏も担当したのですが、稽古場にピアノがあつたんでその

場で弾いたりしてました。以前から舞台が好きだったんで、稽古場が刺激的で楽しかったですね。

下 弾いてたら怒られたりね。「静かにして!」って。

谷 マングースみたいにビクッ! ってなっていました(笑)。

——次回公演に向けて意気込みなどをお願いします。

時 部活動ということで、手伝ってくれる人は大歓迎です。

町 お客様も一緒に舞台を作っていくという点はゲームとは異なりますが、後悔はさせません。ライブの面白さを体感しに来て下さい。

ト 「DQ5」でメディアが広がりましたが、その逆もしかりということゲームに伝えたいです。





# 代替現実ゲームの未来

「代替現実ゲーム」  
(ALTERNATE REALITY GAME) とは?

「ARG」と略して呼ばれることもある「代替現実ゲーム」—これはARGを初めて日本に紹介した「Hotwired Japan (<http://hotwired.goo.ne.jp/>)」による「Alternate Reality Game (もしくはGaming)」の日本語訳だ。

text by がすけつ

## なぜうちらはARGを追いかけているんだろう?

日本で唯一、ARGに関するニュースを取り上げているゲーム批評ARG班。本誌の完全リニョーアルにあたり、初代ARG担当ライターぱるっち(現在は編集)と、二代目担当ライターがすけつがマイクログジン社の秘密の地下室で極秘ミーティングを行っていた。

**がすけつ (以下G)** そもそもゲーム批評がARGに関する情報を扱おうと考えた経緯はどういうものだったんですかね?

**ぱるっち (以下P)** 某FM局から編集部に入った一本の電話がきっかけだったのよ。「代替現実ゲーム」というのが欧米で流行しているらしく番組で取り上げたいのだけれど、詳しい人はいませんか? っ。で、それを受けた編集長が私に「そういうわけで代替現実ゲームについて調べて! 大至急!」って言うてきてさ。ハッタリかましたんだろうね(笑)。具体的には当時停滞中だった「A

I/H A」と、2ちゃんのクイズ雑学板の有志が仕込み中だった某ARGを追いかけるといわれていたんだけど、調べているうちにすぐ「あんたがた」に行き着いて、しかもこっちのほうが面白そうじゃんって。そうこうするうちに目の前で「5番煎じ」が始まって、気がついたら24時間体制で板に張りついてたという(笑)。で、「A I/H A」と「あんたがた」を仕掛けたのは同一人物らしいというのはすぐわかって、コンタクト取りたと思うたのね。でもmixiのプロフ見たら同業者だしどうなんだろう? っ。躊躇していたら、私の後輩のライターが、がすけつ君の友達だと判明して(笑)。

**G** で、とりあえずみんなで飲みに行っても行く? みたいな(笑)。そしてARGのページが僕にバトナタッチされて、最初の一回目の記事が「あんたがた」の仕掛人「あめちゃん」へのインタビュー。そのインタビューが「がすけつ」……でも「あめちゃん」と「がすけつ」は同一人物だったと。

## 国内で唯一盛り上がったのは「あんたがた」

**P** 以降、このページでさまざまなARGを取り上げてきたけど、いわゆる商業ベースでのARGが国内で始まる様子が全然ないんだよね。うちらでやろうって動きもあつたけど、絶賛頓挫中(笑)。

**G** 「赤い鳥」は一応商業ベースですけれどね。JTBなんかも囁んでるみたいだし。あとは「Pleex City」なんかは賞金目当てなのかどうか、日本国内にもプレイヤーが存在するって話なんだけれど、そのプレイヤーがどこにいるかがまずわからない。

**P** 一方で「あんたがた」はますます勢いにノッていて、ちょうど今「9番煎じ」の「あんたがた」第九中学校が進行中だね。

**G** 今回もまたいろんな趣向を盛り込んでいて見えて楽しい。ひとつ確定的な答えが全然出ない問題があつて、その解答候補が「モルジブ」と「長野」。どんだけ離れてるんだよ(笑)。結局、モルジブに



行ける人もしくはモルジブに住んでいる2ちゃんねらーが出てくるまで保留、という前代未聞の状態のまま4日も5日も放置されてたりして。一方でメインストーリーのほうは問題の難易度もほどよい。悩む時間が長いほど解決時のカタルシスは大きくなるのだけれど、あまり難しすぎても飽きられちゃう。そのギリギリのラインをうまく見極めて問題を作っているうえに、ホームページもしっかり作りこまれているし、オマケ要素もそれなりに散りばめられている。

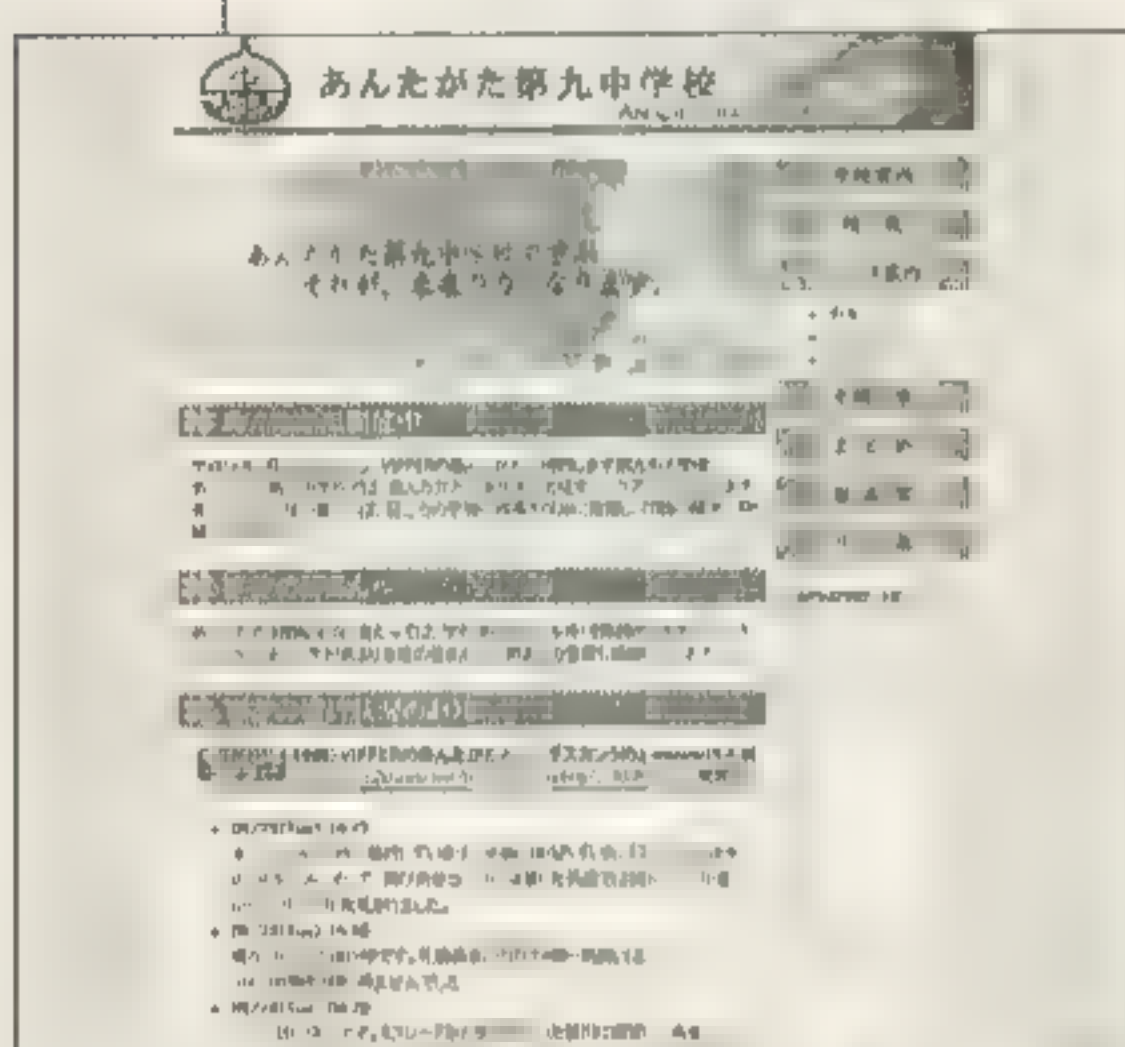
P 飽きて参加者が居なくなるん  
ならともかく、飽きた参加者って  
イライラし始めて、荒れる原因に  
なるんだよね（笑）……と、まあ  
そういうわけで、本体のリニュー  
アルにあたって、このコーナーを  
どうして行くのかという話なんだ  
けど。私としては「あんたがた」  
や平沢進さんのライブをはじめ、  
A R G 的なものはこのまま継続し  
て取り上げていきたいですー。

**G** 僕もその想いは一緒なんです。ただ、まだ日本におけるA R

Gへのラビットホールが小さすぎる  
というのもそのとおり、というか、  
A R Gそのものが存在していない  
という現状はいかんともしがたい  
ところですよ。なので今後は、  
ビデオゲーム以外のゲームという  
ところに企画の焦点をあてて、A  
R Gはもちろんのこと、P B E M  
や、その他の非電源系ゲーム、た  
えばボードやカード、T R P G  
といったものも取り上げていき  
たいなあと。

P ビデオゲーム以外のすべてのゲームを取り上げていくのね。大  
きく出たけど、大丈夫かい？（笑）

**G** さて(笑)。次回は、前号の「ゲームライターの生涯」で予告した「シヤドウハンターズ」や、アメリカで新発売になったレーザーを使ったチェス「デフレクション」なんかを紹介する予定です。お楽しみに。



「あんたがた」第9弾。中学校の年間行事を模した問題編成で参加者たちをほんろう

**Lost Experience**


ジョーズコーナー

示されるのは遺伝子研究や動植物の生態と、

が目指しているのは世界平和なのかな、それとも世界の破滅なのかな、

見の価値あり

edoc  
http://www.edoc.edwardmusic.com



キタサンセルに

ラビットホールはバン  
ホームページの中にある

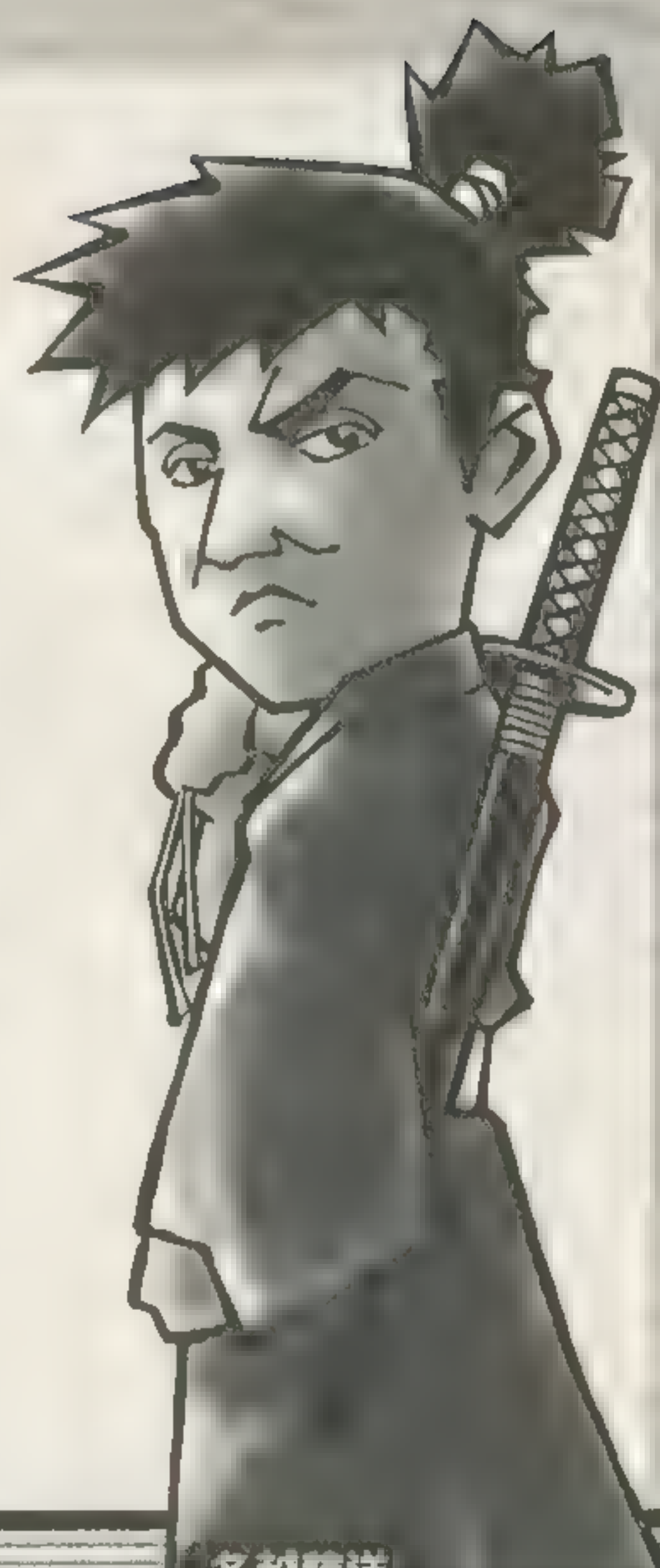
[illegible]

今月注目の「現在進行中!!」ARG3選

## PBeMとは？

「プレイ・バイ・メール」略で、PBMとも呼ばれる。郵便を使ったゲーム形態で、自分が次のターンで取るアクション内容などを手紙によって他のプレイヤーに通知するのが特徴だ。





## 行つた・見た・疲れた E3放浪記

これを書いているのがE3から帰ってきた2日後です。で、まだ気持ちがホットなので今回はE3の事を書こうと思います。ちなみに今年のE3は何故か開催が早めでした。例年だとゴールデンウィークが明けて1週間後に出発という感じなのですが、今

年はGWのすぐ次の週に開催だったので、GW中に溜まった仕事の整理も出来ないまま出発しなくてはならないわけで、俺同様、日本から行った方々はバタバタして大変だったのではないかとお察しします。事実、日本に帰ってきて溜まった仕事の整理に死にそうになりながらこの原稿を合間に書いていると、来年は是非以前の開催時期に戻して頂きたいと切に願います。

さて、この読者なら当たり前の事かもしれませんが、ちなみにE3とはElectronic Entertainment Expoの略で毎年L.A.で行われる世界最大のゲームショーです。一番人気は任天堂ブースで出展の新ハード、Wii（ウィー）に触るための行列待ち。任天堂ブースは毎年平均し

名越稔洋

株式会社セガ NEソフト  
ト研究開発部 R&Dクリ  
エイティブオフィサー。  
Wii用タイトルを鋭意製作中！

なごしぶげいちょう

# 名越 武芸帖

其之三十九

## 「盛り上がった？ E3」

て人気が高いのですが、今年は特にスゴかったですね。ざっと行列を数えると百数十名以上！俺が見に行った時は係員が「もう並ばないで」と叫んでいました。でもそんな行列を尻目に俺はタイトルを出展している特権でVIPルームにて色んなタイトルを触らせて貰いました。と言っても、既に開発機材は数ヶ月前に頂いていたのでコントローラーやセンサー等の感触は知ってはいましたけどね。でも最初に思ったのは、中身の基本的なアーキテクチャーがゲームキューブと同じと言う事もあって出展タイトル数も多く、しかもどのゲームも完成度は高い印象でした。ユニークなインターフェイスも相まって、

味ではWiiが最も近いハードの印象でした。そしてPS3の置いてあるソニーへ移動。こちらでもハードと共にコントローラーが初出展されていて、更に具体的に触れられるということで人気は上々です。売りのひとつであるグラフィックも超きれい。でもゲームプロデューサー的立場で言えば、寒気も出そうな気合いの入った各社のムービーを呆気にとられながら見ていると、今後の制作コスト増の予感にも寒気を感じました。でも一番ビックリしたのは発表された価格。予想はしていたもののやはり標準モデルが499ドルはインパクトあったと思います。ちなみに上位モデルが599ドル。日本での価格は20Gタイプで6万2千790円（税込）と、60Gタイプはオーブンプラ



イス。XBOX360が299ドルと399ドルだからひとまわり上と言った感じ。さすがに簡単に手が出しづらい印象かも？ でもPS2の時も高い高いと言われながら最終的には1億台を超えるNO1プラットフォームになったわけで、それを考えると初期価格そのものがそのまま最終的な評価になるとは限らない時代ですからね。現時点では何とも言えないかなあ……でもPS2の時はビデオからDVDというまさに新しいメディアの変革期で、大衆もそれに大きな興味と期待を持っていて、同時にマトリックスというメガヒット映画タイトルがちょうど良い時期にリリースされた事もあり、インストールを伸ばすために良いニュースがバタバタ繋がったという事実があったわけで、今回も同じような仕掛けがあるのか？ ないのか？ うーん……でも少なくとも初期購入者は間違いなく年齢層は高めでしょうね。そしてXBOX360のマイクロソフトブースへ。毎年E3に来てマイクロソフトブースに来ると毎回感じるのが、旧XBOXの時もそうだったけど、日本の勢いとは裏腹に、北米では人気が本当に高い。事実、売れているし。そして360は開発機材が配布されて時間もある程度経っているの、タイトルもかなり充実している印象です。更に旧ハード同様、ネットサービスのタイトルも充実していますし。

## メディアの熱狂とは裏腹に

で、ここまで見ていて感じる事は、3つのハードそれぞれの長をひとこと言っていると、ユニークなインターフェイスで玩具として原点回歸を感じさせるWii。ブルーレイ搭載で家庭内次世代メディアステ

ーションとしてのPS3。ネットワークサービスと美麗グラフィックでゲームハードとしての王道を目指す360、と言ったところでしょうか。こうやって書き連ねると、どれも頼もしい感じですね。でも開発者として、やや心配な本音もあります。それは何か？ まずマルチプラットフォームリリースの難しさです。今に始まった事ではありません。そこで各メーカーが考える色んな施策の一つがマルチプラットフォームリリースです。つまり1つのゲーム作品を3つのハードでリリースすることです。しかしながら、Wiiなんかは特に顕著ですが、いわゆる「そのハードならではの」の特長的な部分を大切にしてゲームを作る、という事を基準に考えた場合、インターフェイスが大きく異なる事で、その一つのハードに対する作り込みに大きく差が出る事が予想され、それは同時に作業工数のUPに繋がる不安を覚えます。もちろんインターフェイスが比較的似ているPS3や360を基準に操作部分を設計して、それをWiiではコントローラーを横持ちにさせて対応させる事だつて充分可能なのですが、作り手としてはやはりそのハードの特長を突いてゲームを作りたいですね。そして個人的な予想ですがWiiは本来任天堂が得意とするマーケット、つまり比較的小児中心の市場に強みを発揮するのではないかと考えます。PS3は価格面から見ても大人が購入するところからスタートしそうです。360も比較的それに近いのですがコアユーザー層が多そうです。つまりハードを持つ人の年齢層の違い、ゲームタイトルに対する興味の種類の違いが大きく分かれそうで、そういう意味でもマルチに受け入れられ



# HARIBO GOLD-BEARS

GUMMI CANDY

ORIGINAL



アメリカに行くと、必ず買って帰るグミキャンディです

ば……真面目に  
そんな事を言い  
たくなるのが初  
日のE3の印象  
でした。で、更  
にショー全体を  
2日目、3日目  
と見ていったの  
ですが「何かピ  
ンと来ないなあ  
と感じました。  
ハードの話はあ  
ちこちで花盛り  
だし会場も人で

るタイトルを作る事は結構な難題な気がします。更に言えば360は、日本は厳しい。北米は売れている、欧州も健闘中、という状況でWi  
iもPS3も今後のシェアの伸び率は正直言つて未知数。しかし値段  
がある程度高価である印象のあるPS3は大きなきっかけでもない限  
りはインストールはスロースタートが予想され、この状況下でどのハ  
ードを軸に戦略を立てるのか？をハッキリ決めていく事はとても難  
しい。これは各社悩んでいるんだろうなあ……でも眺めている余裕な  
んでありません。だって技術的に出遅れることは絶対に避けたいのは  
皆同じですからね。ドラえもんに頼んで2年後の様子でも見に行けれ

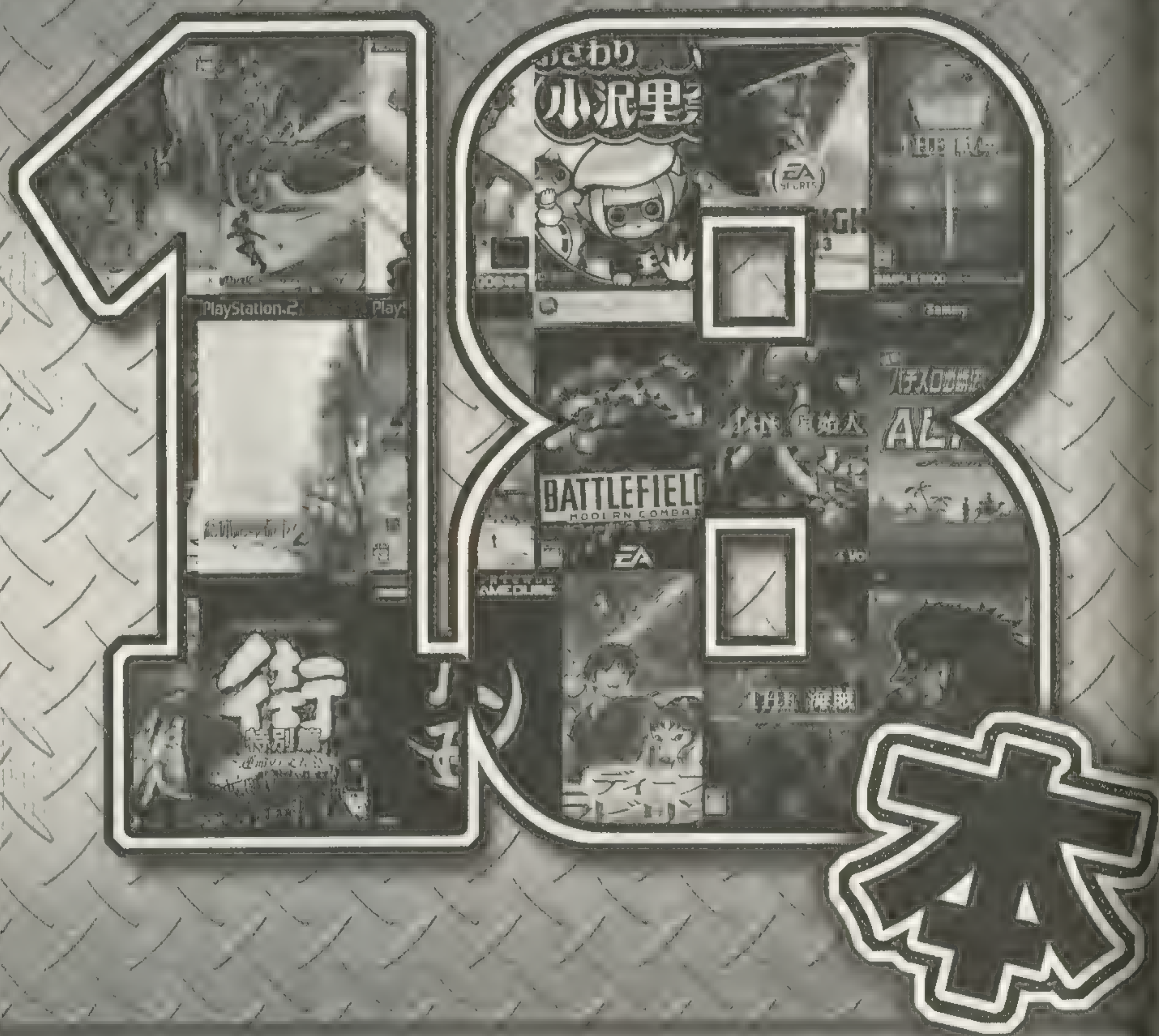
ビッシリ。なのに何でそんな気分になったのか？と考えた末、出た  
結論がありました。それは「刺激を受けたコンテンツがない」という  
結論です。ハードの話題が余りにも多く、その話題自体に押し流され  
そうになり、自分自身気づくのに時間がかかったのですが、結局ゲー  
ムの面白さはコンテンツなわけで、ましてや自分はクリエーターであ  
る以上、やはり面白そうなコンテンツが見たい。

それは当たり前です。なので俺だけなのかもしれませんが、それを  
感じられないショーという意味では結構寂しい感覚を覚えました。同  
時に業界に対する不安も……新聞も雑誌もWebもTVもこぞって今  
年は「業界始まって以来の盛り上がり」と騒ぎまくりでしたが、よく  
よく見てみればそれらは皆全てハードの話。すごいゲームが出た!!  
という触れ込みはまったくと言って良いほど無い。人気シリーズの続  
編がああハードで！と言う感じの記事はちよくちよく見ましたけど  
ね。でもそれではユーザーもワクワクしないはずですよ。

ゲーム業界の活性化に対して求めた結論のひとつに次世代ハードの  
展開というのを、この紙面上で書いた事がありました。ちよつと甘  
かったのかもしれない……でもそんな事ばかり言つてられません。  
前向きに行きましょう、前向きに。逆に問題点が具体的に見えてきた  
のなら、それを前提に戦略を作るまでです。そして頑張ります。次世  
代機でゲームがこう変わった。ゲームで遊ぶという感覚に新しい風が  
吹いた。という気持ちにさせるようなゲームを実現するために。何か  
ら始めようかな？ 確実な戦略としては、まずドラえもんを手に入れ  
……ではまた。



# ゲームソフト批評



- ①大神
- ②Another Century's Episode2
- ③エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー
- ④ポケモンレンジャー
- ⑤絶体絶命都市2
- ⑥街 ～運命の交差点～特別篇
- ⑦実況ハワフルプロ野球 ホータブル
- ⑧ガンバレード・オーケストラ 緑の章 ～狼と彼の少年～
- ⑨大玉

- ⑩おさわり探偵 小沢里奈
- ⑪バトルフィールド2 モタン・コンバット
- ⑫ディーブラピリンス
- ⑬ファイトナイト ラウンド3
- SIMPLEシリーズ特集

④SIMPLE2500 Vol.5 THE 戦車 ⑧SIMPLE2000 Vol.16 THE 海賊  
⑤SIMPLE2000 Vol.99 THE 原爆人 ⑥ガイコツいっぱいれーつ!

- SIMPLE パチンコ・スロット特集

⑦大御堂研公式パチスロシミュレーター 神楽 舞臺 PORTABLE  
⑨宮城パチスロ必勝法! アラジン/エボリューション DS



## 大神

text by

毎月誌

プレイ時間

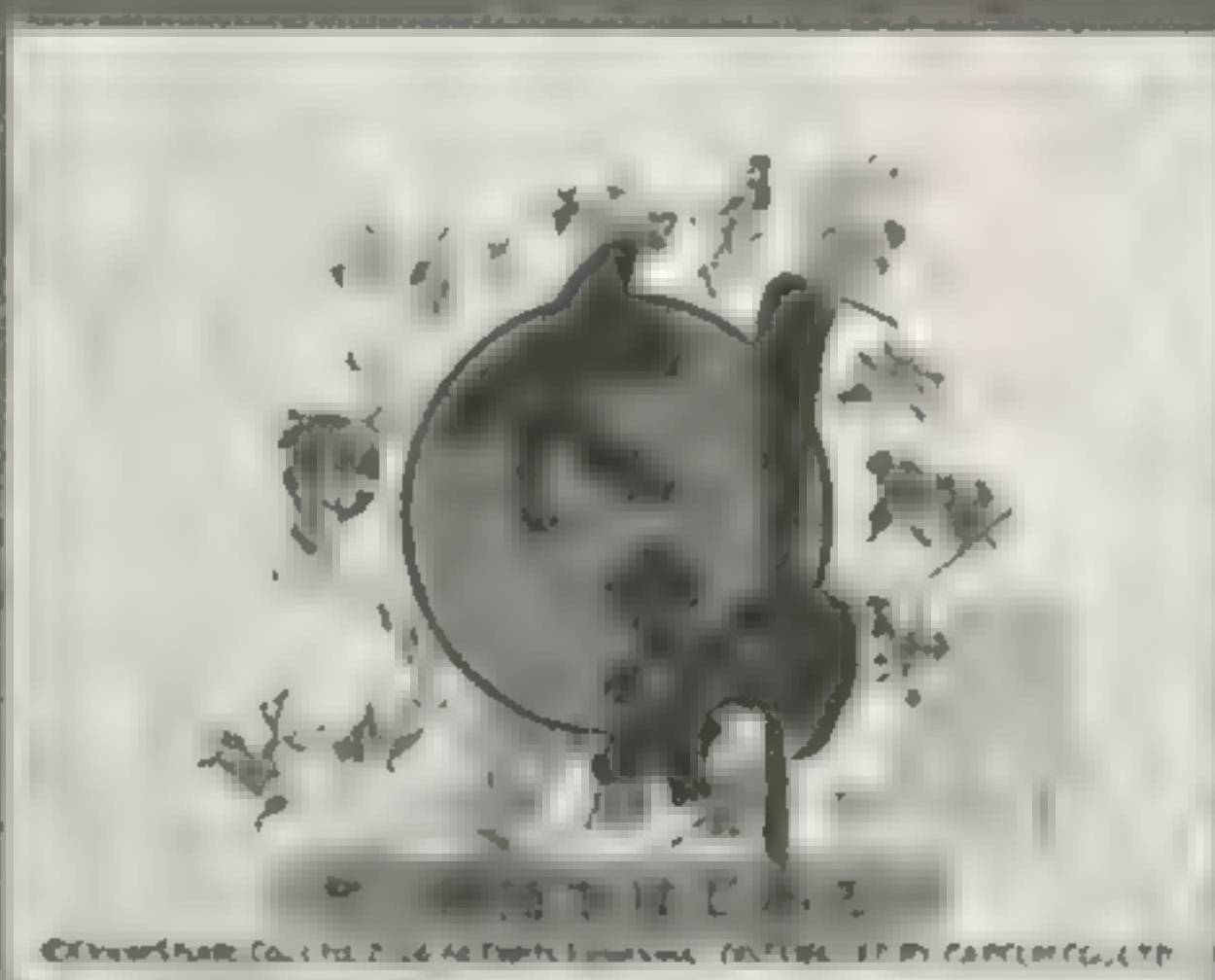
50時間

シネイチャード

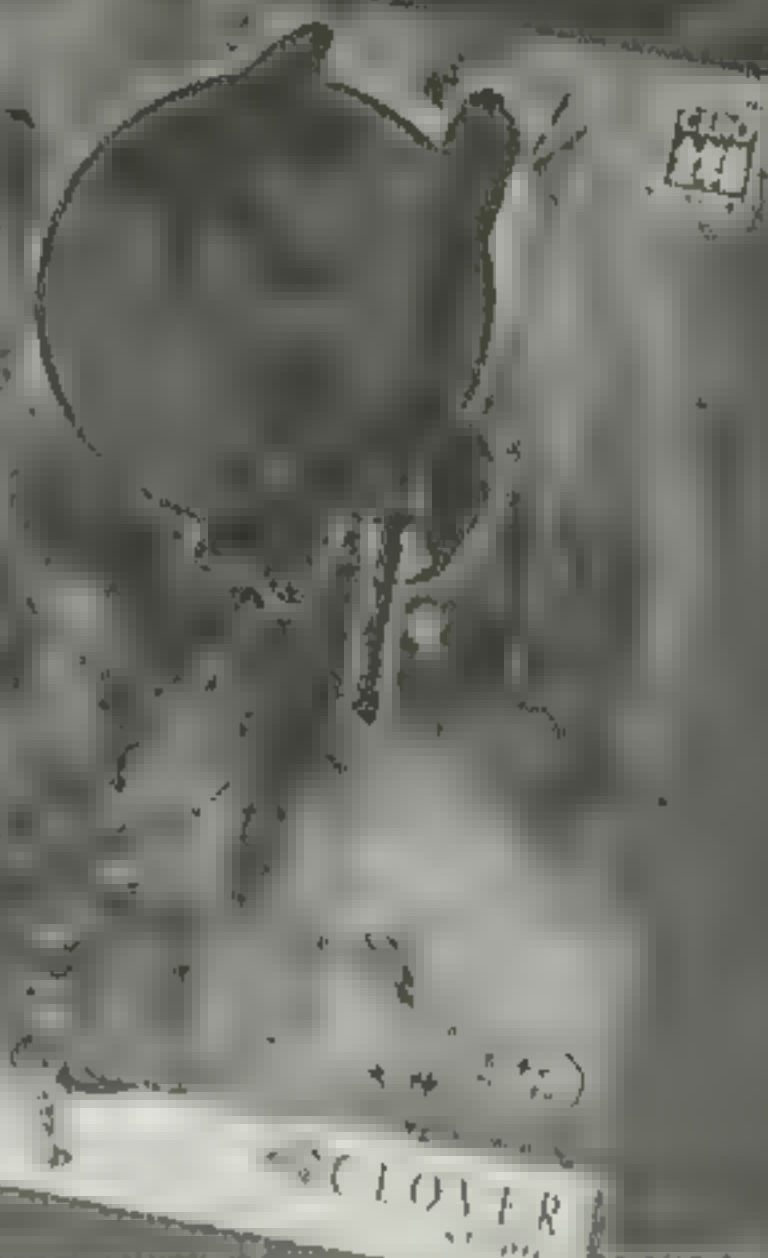
ベンチャー・カブ

コン機PS2¥7,140

円(5%税込)



PlayStation 2



## 水墨画タッチの 新鮮なビジュアル

カブコンから分社化したクローバースタジオの力作『大神』。白い狼を主人公に、さまざまな仕掛けを解いていく和風AVGだ。

私と『大神』との出会いは今から半年以上も前、体験版がきっかけだった。いつもはキャラクターやシステムをチェックするのだが、『大神』に限っては、その独特なビジュアルをひと目見た瞬間、引き込まれた。墨で引かれた素朴な線に、薄紅や緑の色彩をのせ、渋いながらも華やかな世界を見せる。ビジュアルだけで「面白そう」と思わせる力を『大神』は持っていた。実際に製品版をプレイしても、その引力は変わらない。

主人公の狼・アマテラスが大地を駆け回る足元からは、若草が芽吹き、花びらが散る。広々とした神州平原、竹林が続く笹部郷、朱塗りの橋と白壁に囲まれた西安京。どこに行っても印象的な景色と出会う。圧巻は、呪われた大地が浄められ、木や草の絨毯が、気に広がる「大神降ろし」のシーン。キラキラと輝く自然の息吹に鳥肌が立つ。

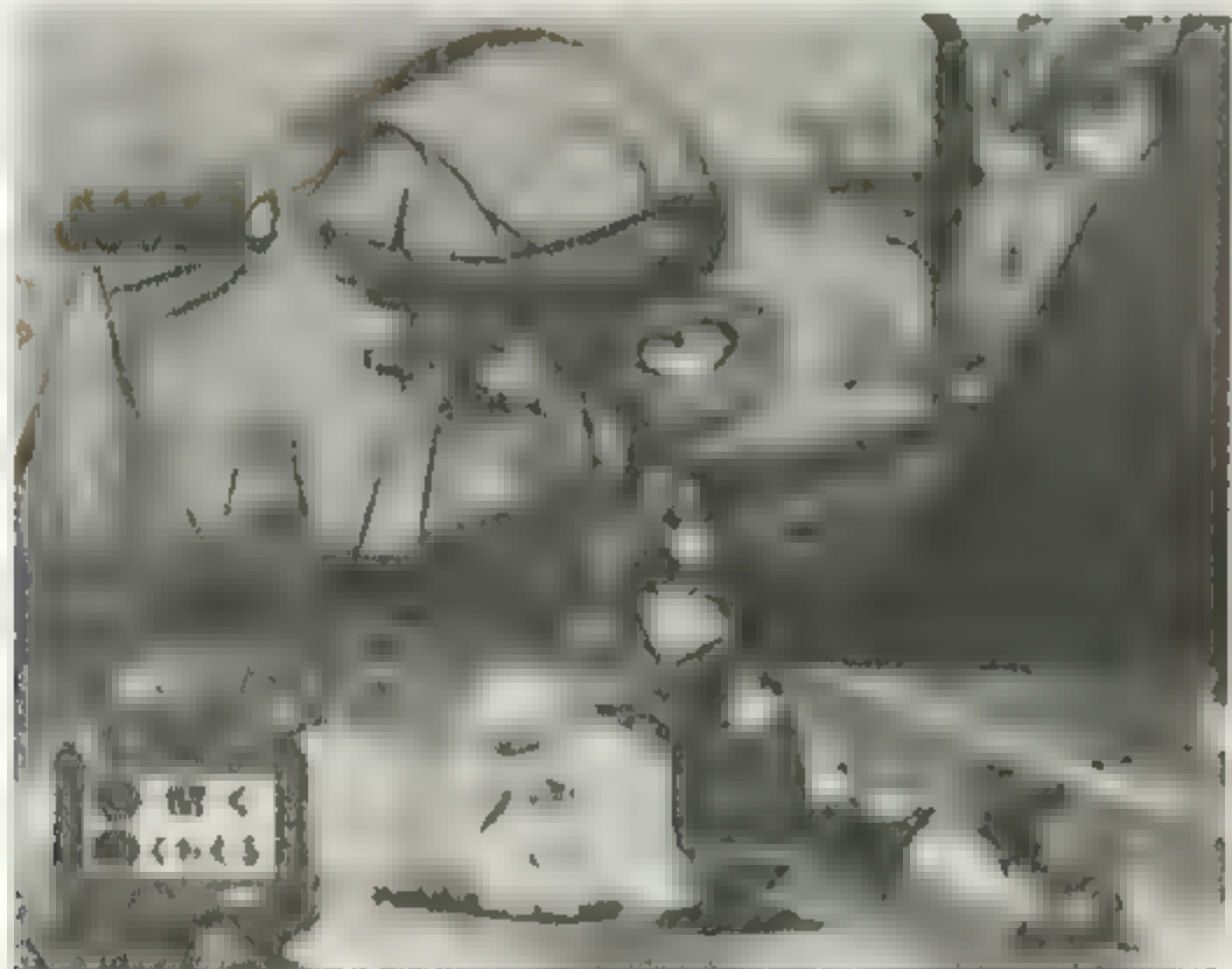
思えばこれまでTVゲームは、いかにリアルな映像を生み出すかに注力してきた。しかし、今後はリアル以上の「何か」がより一層問われるのではないか。それは美術史と似ている。本物を写し取った写実的なリアリズムがよしとされた時代も確かにあった。だが、印象派以降、束縛から逃れ、キャンバスは自由を得る。ゲームも同様に、向上したハードの力を借りて

クリエイター独自の想像世界を表現する場になるだろう。作り手にとってはますますセンスが問われる厳しい時代になりそうだが、ユーザーにとっては楽しみは広がる。『大神』はそうした未来を予感させる一本だ。

## 丁寧な作りで 誰もが楽しめる良作

ビジュアルに凝った作品の場合、ゲーム部分はイマイチ……、というパターンも多いが、『大神』はどちらも高いレベルに仕上がっている。本作は『ゼルダ』や『moon』風の箱庭AVG。画面上に

# 隔々まで意欲を感じる快作 新風がゲーム界に吹き込む



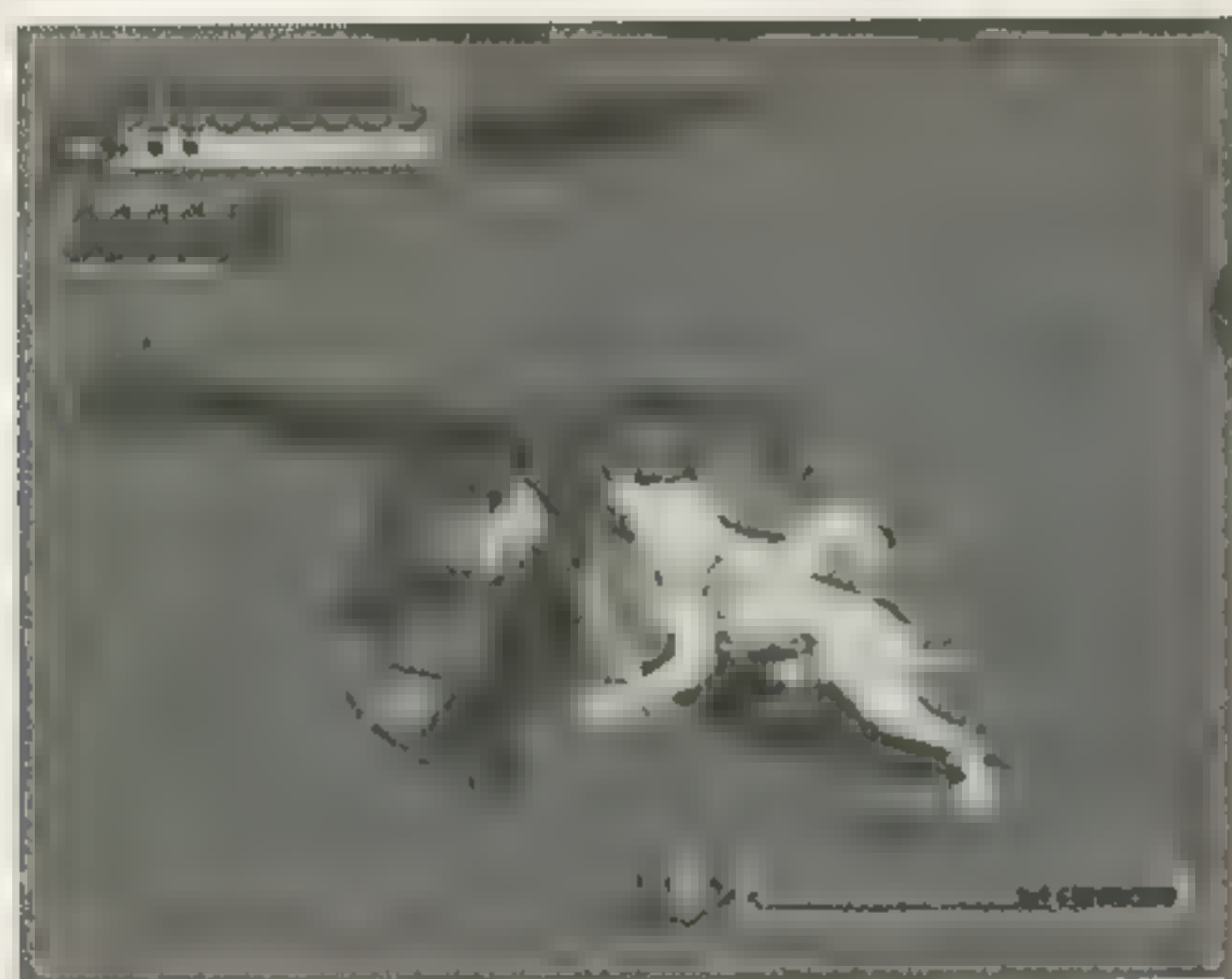
筆で人を丸く囲むとなでなでしてくれる。ゴロンと寝たり、穴を掘ったり、アマテラスは犬そのもの



# 斬新な和のテイストは必見！ 歴史に残るだろう一本

筆で線を描いて世界に変化をもた  
らす「筆しらべ」のシステムを使  
って、謎を解き先に進む。横線を  
一本引いて大岩を斬り、空に丸を  
描いて太陽を出現させ昼にする。  
ヒントも多く、謎解きの難度は低  
めでわかりやすいのが特徴だ。

戦闘は基本的にシンボルエンカ  
ウント方式。結界の中で、天邪鬼、  
輪入道など和の妖怪たちと戦う。  
戦闘後にタイムやダメージ量など  
が評価されるので、突き詰めれば  
やり応えはあるが、単に倒すだけ



ディレクターは『デビルメイクライ』『ビューティフルジョー』の神谷英樹氏。今回、バトルは軽め

ならこちらも難度は低い。焦点は  
ライトユーザーに合わせてあるよ  
うだ。といっても、釣りや穴を掘  
るミニゲーム、指名手配の妖怪狩  
り、図鑑コンプリート、世界に散  
らばった「はぐれ珠」探し（これ  
がかなり歯応えあり！）と、コア  
層向けに遊び込める要素も盛りだ  
くさん。幅広いプレイヤーに楽し  
んでもらおうというサービス精神  
にあふれている。

主人公は、白い  
狼の姿を取る伝説  
の大神アマテラ  
ス。ヤマタノオロ  
チの呪いによって  
荒廃した自然を復  
活させるため、旅  
に出る。

だらしのない大剣  
士スサノオ、英語  
も使う謎の陰陽師  
ウシワカ、雀を食

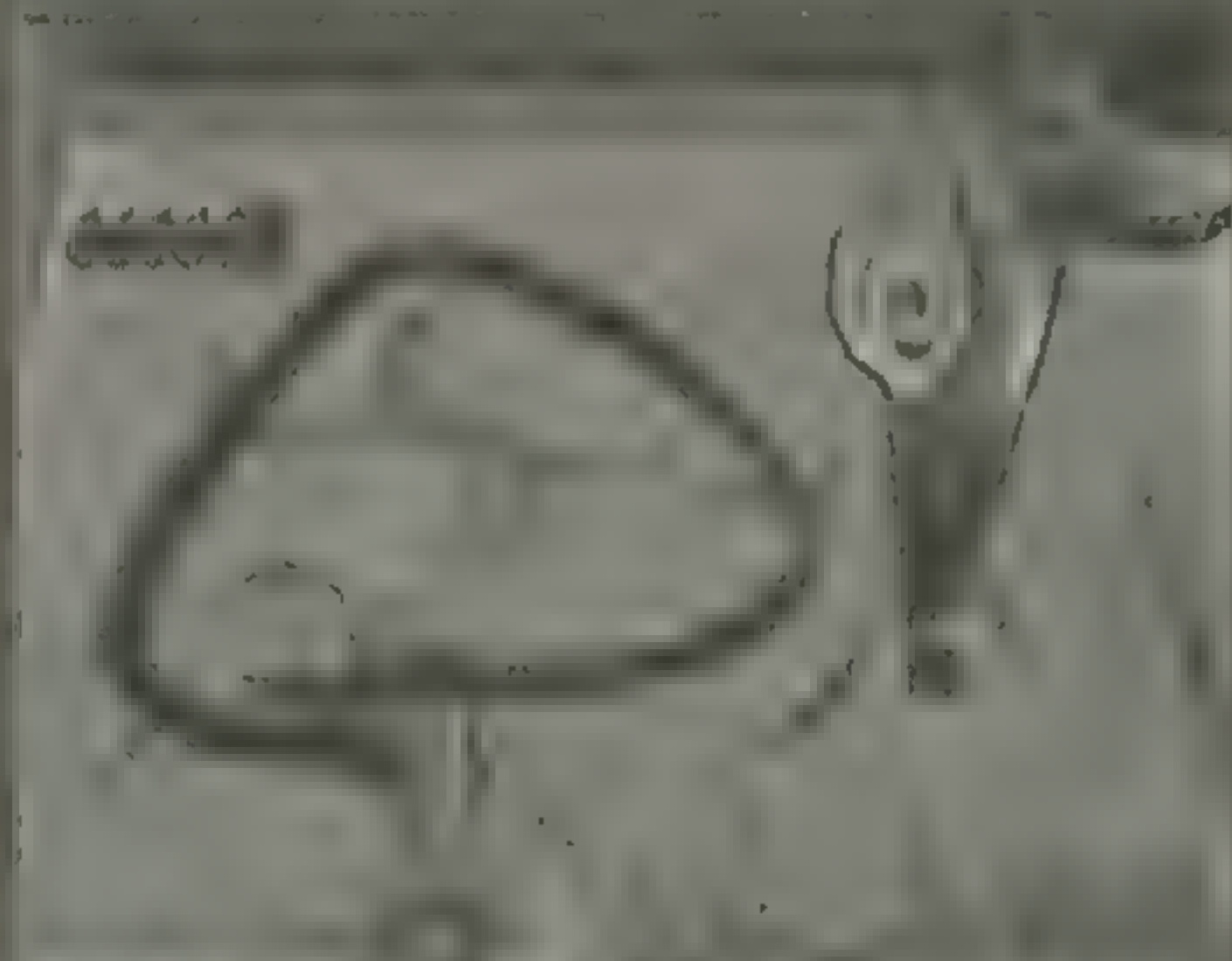
おうとする怖い舌切りジジとババ  
と、日本神話やおとぎ話でおなじ  
みの人物がかなり自由なアレンジ  
で登場する。旅のお供は、ノミの  
ように小さな体ながら、女好きで  
血気盛んなイッスンだ。ラストに  
は各人物の「人生でなすべきこ  
と」に焦点が当たり、イッスンや  
ウシワカの存在感も一層増す。

「大神」の公式的なジャンルは  
「ネイチャーアドベンチャー」。  
その名のとおり、美しい自然を回  
復させるのは単純に楽しい。枯れ  
木があれば、つい足を止めて花を  
咲かせたくなるし、呪われて毒々  
しい場所には草原を戻したくな  
る。ただ中盤以降、自然の回復よ  
りも禍いの元凶との対決に軸足が  
移り、やや和みの要素が薄れてし  
まう。また、ビジュアルの圧倒的  
な個性ゆえか、謎解きは新鮮味に  
欠けるのが少々引つかかるところ  
か。全体的なクオリティの高さか  
ら言えば、ささやかな不満にすぎ  
ないが。

狼とはいえほとんど犬のアマテ  
ラスが見せるトボけたしぐさに、  
犬好きも虜にする『大神』。確実  
に今年度を代表する作品の、ビジ  
ユアルの力を感じてほしい。

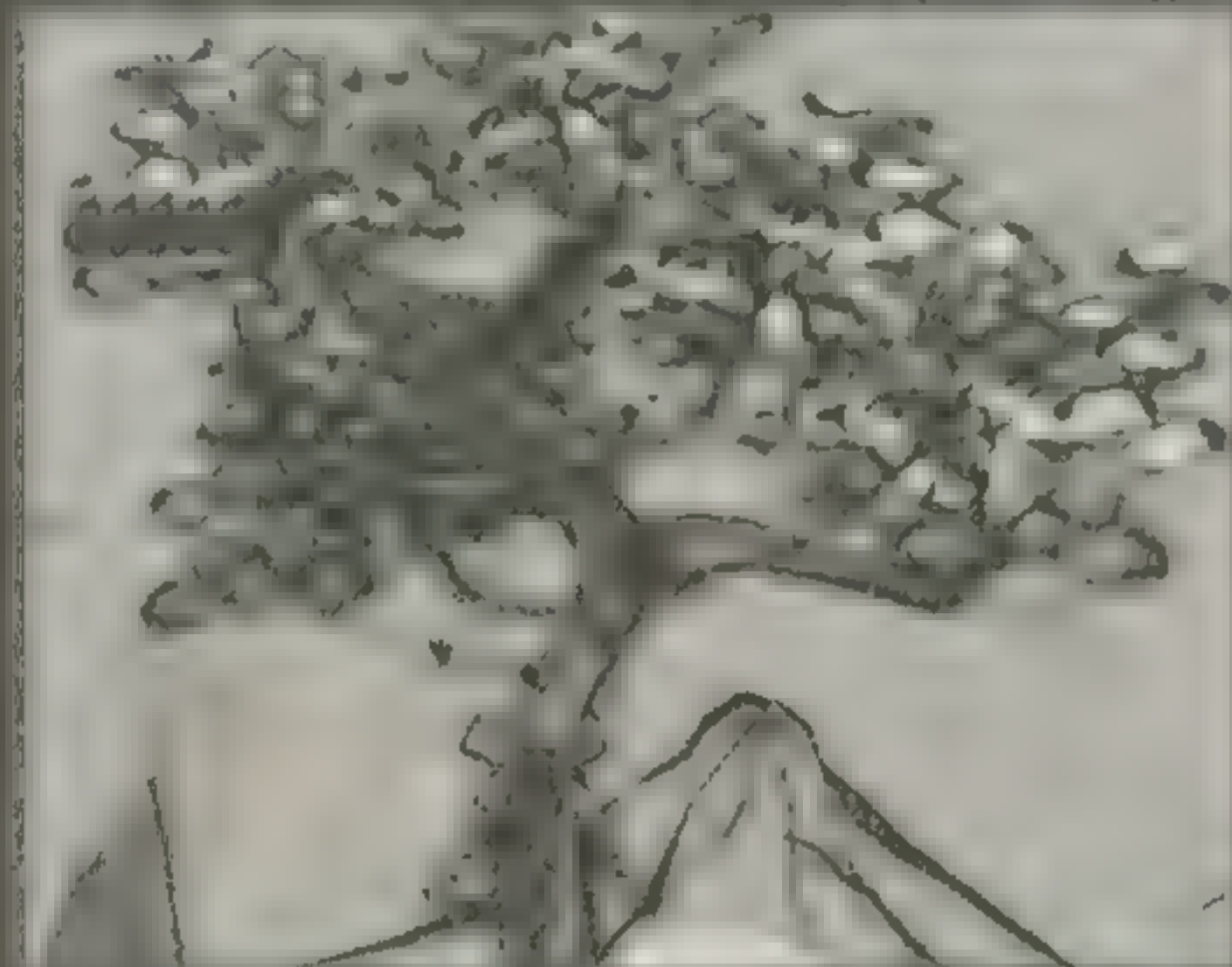
## これが筆しらべだ！

### ①枯れ木に丸を描こう



丸を描く。筆しらべがあるか  
よく使うのは「枯れ木」だ。枯れ木を見つけ  
たら、筆で丸を描く。

### ②桜花の術で桜が満開！



すると、あっという間に桜がボンと咲く。花を咲  
かせるなどいいことをすると「幸玉」がもらえて  
使える。



## Another Century's Episode2

text by  
長瀬清史プレイ時間  
35時間ジェース・ロボッ  
トアクションメカ  
ンブルスト機PS  
2 ¥7,329円(5%  
税込)気分は有名ロボットの  
エースパイロット

「鈍重なスーパーロボット」という固定観念を打ち破った、爽快感あふれるアクションゲーム。前作よりも操作性が向上し、より「エースパイロット」らしい戦い方ができる。

スーパーロボット(以下スパロボ)のファンであることと、アクションゲーム好きであることは両立がたやすそうで、実は成り立ちにくい。カプコン開発のガンダムゲーム『連邦VSジオン』も彗星のように前触れなく現れたように、永年の格闘ゲームにおいて積み重ねたノウハウを注ぎ込み、モビルスーツ(ガンダム世界のロボット)を格闘キャラに“見立て

る”ことで成功を見た。つまり、別のゲームの骨組みがあり、そこにスパロボを“押し着せ”なくては、面白いゲームは望めなかったのだ。

なぜか。スパロボは「マジンガーZ」から最近の「エウレカセブン」(以下、固有名詞がたくさん出ますが、説明が煩雑なので「ググって」ください)まで、「強いロボット」以外は共通部分が少ない。2次元のドットか「スーパーロボット大戦」のようなシミュレーションならば「将棋のコマ」と割りきれるが、空間の中で機体を操作する3Dアクションゲームではごまかしが利かない。何らかの中核となる先行ゲームが必要だったが、長らく得られなかった。

そこに、日本を代表するロボットゲームの「アーマードコア」を

育てたフロム・ソフトウェアが参加して、この作品の前作に当たる『Another Century's Episode』(以下『ACE』)が生まれたのは、非常に幸運と言っている。かれらは地上も歩け、空も飛べるスパロボたちの「わがまま」を知り尽くしていた。どちらも可能なら、どちらも不満足な出来になりがちだ。

だから、『ACE』は「空を飛ぶ



すばしく動き回る敵も的確にとらえるロックオンは、前作よりもかなり使いやすい。ただし、近くでうろつく敵に見境なく食らいつくため、逆に特定の対象に絞って攻撃しづらいのが難点

さらに進化した超スピードアクション  
這袖一触とはこのことが!





原作キャラの顔が挿入される「カットイン」は、「スパロボ」に欠かせない。僚機2機との合体攻撃「コンビネーション・アタック」はカッコいいだけでなく、強敵の体力を一気に削れて実用的でもある

こと」に限定して、地上をすっぱり切った。スパロボたちは思うがままに飛び回れる、自由な機動性を手に入れたのだ。プレイヤーは多くの機体を乗り換えられ、次々とミッションをこなして敵軍を撃滅していく。ようやくスパロボの「エース」パイロットになれるゲームと出会えたわけだ。

そして続編の本作、『A.C.E.2』はあらゆる面でのシェイプアップを成し遂げている。敵をロックオンする機能も改良され、少しの高低差で攻撃が当たらないストレスも消えた。原作と同じ声優を使っ

たボイスや、必殺技を放つときに「カットイン」(パイロットの顔が表示される)も加わり、着実に進化している。が、変化してるのはそうした機能面だけではない。スパロボへの感情移入、つまり「燃え」も変えているのである。

## 作品を知れば 楽しさ倍増

おそらく「三次元空間での戦闘」を重視した結果であろうが、ここでのスパロボはいわゆる「リアルロボット系」に限られている。ともかく速い動きで攻撃をかわして反撃するヒット・アンド・アウェイ戦法に向いた機体のことだ。前作もそうだったが、マジンガーZなどダイナミックプロ系の機体が参戦していない。彼らスパロボに必須の「燃え」を提供した要員の脱落は何を意味するのか。

哲学者・批評家の東浩紀は「キラ萌え」を、蓄積された「萌え要素」をデータベースから引き出してキャラクター(シミュラクル)に還元する「データベース消

費」であると解き明かしていた。その対極にガンダムなどの宇宙世紀Ⅱ数百年もの歴史という「大きな物語」を求める姿勢があるときられていたが、スパロボの「燃え」も最終回のクライマックスなど、各作品のデータベースから「記号」を引用している。「燃え」は「萌え」に近づいているわけだ。

同じガンダムの宇宙世紀シリーズでも「0083」と「逆襲のシヤア」という10年違いのモビルスーツや、重力を操作する(オーバーテクノロジーだ)ナデシコがくつわを並べるお祭り空間に、「大きな物語」はない。それでも「燃え」は成り立ち、スパロボのポストモダン化は進んでいるのだ。

このスパロボの記号への解体と再統合は痛快な形で行われている。たとえば「0083」のガトール少佐が星のくず作戦を失敗した直後に、「ナデシコ」のミスマル

提督が「それらは全て存在しなかった」と断言するくだりは、「2人とも、同じ大塚明夫が声優をしている」との知識を前提とした強烈なギャグだ。「Gガンダム」を操るドモンを見て「俺も乗りてえー」とうらやましがってるダイゴウジ・ガイ(やはり2人とも声・関智一)にも腹を抱えて笑える。

また、各ロボットの「キャラ立て」が非常にポイント高い。筆者は「機動武闘伝Gガンダム」をお気に入り作品に選んだ(ボーナスポイントが入りやすくなる)のだが、とにかく接近戦をしかけないと役立たず。だが、それがいい。「Gガンダム」はコブシで強敵と語り合う武人であり、遠くから撃つことを潔しとしないからだ。「ボカンと穴が抜けた性能」を引き受けてこそそのファン魂、これぞ理想の「記号化」である。

## ポストモダンの「燃え」を形にした スーパーロボットたちの饗宴



# エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー

text by  
船橋和郎

プレイ時間

20時間

PS2版 7,140円  
(5%税込)

SCHNEE

PlayStation 2

ACE COMBAT ZERO

namco

お手軽かつ緻密な空戦を体感できる『エースコンバット』最新作。前作より手軽に、それでいて濃密な進化を果たした。

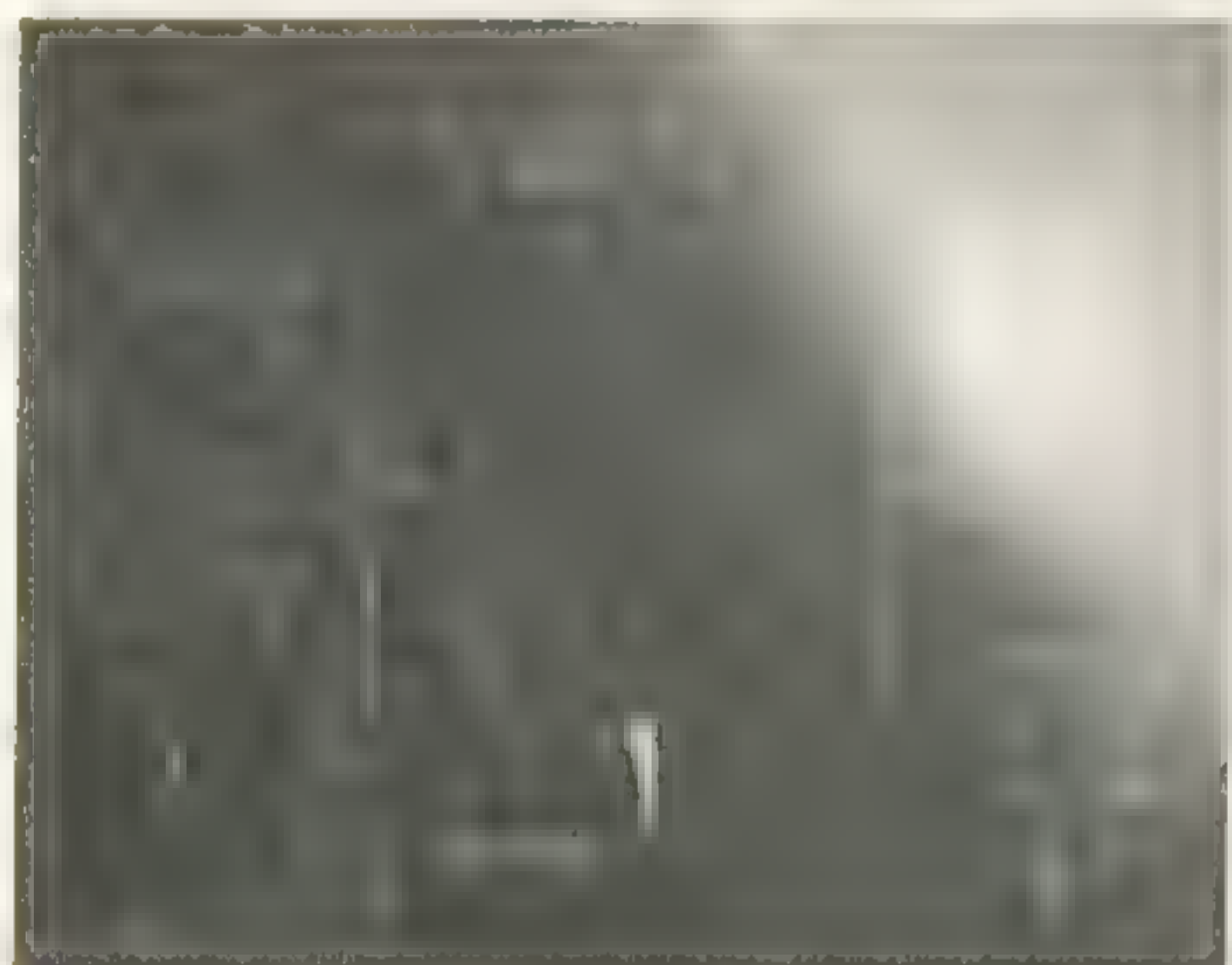
## 少ないミッション数は濃度で完全カバー！

さまざまなシチュエーションを「体感すること」に主眼を置き、地獄の悪魔と手を組んだ傭兵野郎として空戦を生き残る『エースコンバット』（以下「AC」）シリーズ。本作の舞台は、前作「AC05」から15年前のベルカ周辺での紛争。プレイヤーはウステイオ傭兵部隊へ入隊、大空に飛ぶ数々の戦士たちから「鬼神」と恐れられるエースパイロット「Cipher」となり、ベルカ紛争に首を突っ込んでいく……。

前作までとの相違点は、ステージ中でプレイヤーが取った行動により「ソルジャー」「マーセナリー」「ナイト」の3種類のエーススタイルが決定される。エーススタイルの変化はストーリーの分岐などではなく、そのスタイルによってステージ内に出現する敵エースパイロットの変化が主な特徴。ひとりのエースパイロット（プレイヤー）の行動で変化する歴史と、本シリーズのお約束とも言える第三者視点で語られるバックストーリー。かつて、彼と大空を共に飛んだ戦友、彼と刃を交えて敗れたエースパイロットの口から、その偉業と鬼神つづりを淡々と語られていく。うるさすぎず、プレイヤーに「早く先が見たい」と思わせる演出は、今回も傷ついた翼を癒やす。

僕は空戦系のミッションではなく、A-10サンダーボルト（限定！）による爆撃ミッション好きなので、「手負いの獲物には手を出さない」が信条の「ナイト」を演じ続けるには少々不適格。「マーセナリー」寄りのプレイスタイルで、順調にミッションをこなしていく。中盤、簡単な爆撃ミッションだったハズが突如現れた「上空からのレーザー照射」によってハエのごとく叩き落とされる僚機。その後、容赦なくプレイヤーに向けて照射され続けるソレに翻弄されながら戦線離脱を試みるも、あえなく撃墜。「AC」ならではの

# 当初のコンセプト「手軽な空戦」に立ち返った結果は……？



目立った変化こそないが前作までに高い完成度が実現され、本作でさらに精錬された画面レイアウト



トンでも兵器の登場だ。

## 待ち受ける 複数のエースたち

前作『AC05』のコンセプトが「仲間」だったのに対して、本作では「空戦」に主眼が置かれている。物語が進むにつれ、複数のエース部隊に所属するエースパイロットを相手に今までにない激しい空戦に生き残らなければならぬ。こいつらは生半可な機動や単調な攻撃では簡単に撃墜されない技量を持っていて、難易度イージースでサクサク遊ぶつもりでも、そう簡単には墜ちない。常に背後を



序盤から購入可能な高額機「ワイバーン」。「欲しいかア? 自分で手に入れるンだな(c)鉄雄」と罵倒されているようだ

取られ続け、ミサイル警告音（アラート）が響き続ける状況で回避運動を繰り返し、一瞬のスキを突いて正面（あるいは背後）からミサイルを撃ち込む。いやらしくトリッキーな挙動を続ける彼らの裏をかき、自らが生き残るために目の前のエースを撃墜していく。能力で勝る機体ではなく、思い入れの強い機体で敵エースに対峙する緊張感。ピーキーな機体で敵エースを叩き落とし、（感情が存在しないハズの）彼らに血の味を思い知らせる爽快感。これこそが本シリーズの気持ちいい瞬間だ。

プレイヤーが撃墜したエースパイロットは、その素性をミッシュンブリーフィングで確認することが可能だが、すべての難易度でかつ、特定の条件（主にプレイヤーのエーススタイルが関連）を満たさないと登場しないエースパイロットも。まだ見ぬエースを撃墜し、

パーソナルデータを埋め尽くす作業は『メタルギア』シリーズのドッグタグ収集にも似た楽しみと面倒くささがある。本作に登場する敵軍エースパイロットが合計で168人……ッ!? 狂気のさたとか思えんこの人数、可能な限りの撃墜を努力するも早々にコンプリートを断念。

連合軍によって一度は解放されたベルカの大地だが、肥沃な資源を巡って再び戦乱に巻き込まれていく。ミッシュン中に任意で操作できる離着陸に空中給油、クライマックスで強いられるアクロバティックなフライト、といったお約束も健在。ブリーフィングで、司令から発せられるひと言に「生還することへの重さ」を感じる。撃墜されたエースパイロットが全身で感じる恐怖、歓喜、激昂、それらがプレイヤー自身に降りかかってくる。シリーズのプラットフォ

ームがPS2に移ってから実に3作目を数え、作品数を重ねるたびに常に進化を続ける「AC」シリーズだが、これまでのゲームシステムを踏襲しながらあえて「空戦に主眼を置いた」であろうチューニングは、前作までに制作者が想い描いていたシチュエーションをすべて描き切ったすえの試金石なのか。前作と比べてボリュームこそ薄かれど、ギッチリ詰まった濃密な空戦タイムと「エース狩りのひととき」を約束するぜ!

## 長時間のプレイを強かず、密度と手軽さを選んだ英断に拍手



第三者でありながら、主人公と直接かわりのあった人物からの視点で語ることで、本編の裏で進行していくストーリー



# ポケモンレンジャー

Figure 1

62 中国

宣樂DS\$4,800起

¥(5%税込)

NINTENDO DS

良い子のみんなも  
大きなお友達も！

子どもたちを夢中にさせるポケモンたちを、DSに閉じ込めるとどうなるか!? タッチペンをくるくるして「ポケモンゲットだぜ!」

日本を代表とする作品と言っても差し支えのない「ポケモン」。アメリカでは、「ポケットモンスター」が男性の泌尿器の隠語になっっているからと「Pokemon」の名前で海外進出したことは有名ですが、実は私「ポケモン」作品に触れるのはこれが初めて。アニメも観たことないです（ごめんなさい）。まあ、国民的作品なので、今までに作品に触れたことがなくとも「モンスターボール」がどういうものかとか、「ピカチュウ」

をはじめ代表的なキャラクターの存在くらいは知っています。なので予備知識はバッチリな状態です。りあえずプレイ。

最初の解説や、オープニングは、とにかくひらがなが多い……さすが対象年齢全年齢・子ども向け作品ですね。これなら小学校低学年の子から安心して遊べます。ただ、主人公を男の子・女の子から選べるのですが、女の子のほうが、「変な髪形」「無駄にフトモモを露出している」と、いわゆる「萌えキャラ」の要素を満たしていることが少し気になりました。これは大きなお友達も楽しく遊べるように、こういうデザインにしたのでは……と邪推してしまう私は汚れてしまった大人だからでしょうか。

# はじめてのDS!!

キヤブデヤ

野生のポケモンと気持ちを通わせることを「キャプチャ」といい、成功するとそのポケモンが仲間になる。キャプチャしたポケモンは主人公について歩いてきて、1度だけ技を使って主人公を助けてくれる。技を1度使うと、自動的にリリース（離脱）されていく。



## くるくるくるくる が楽し過ぎです!!

下画面で解説する間、上画面で解説の内容についてテストプレイを流してくれたたり、下画面でポケモンをクリックすると上画面でポケモンのステータスを表示してくれたり、DSの特徴が生かされまくっています。また、タッチペンの使い方が非常にうまく、すべての行動ができるようになっていきます。フィールドの移動は一見難しそうでしたが、やってみると

すぐに慣れました。感覚的にキャラクターを動かせるので、操作性は最高と言っていていいでしょう。

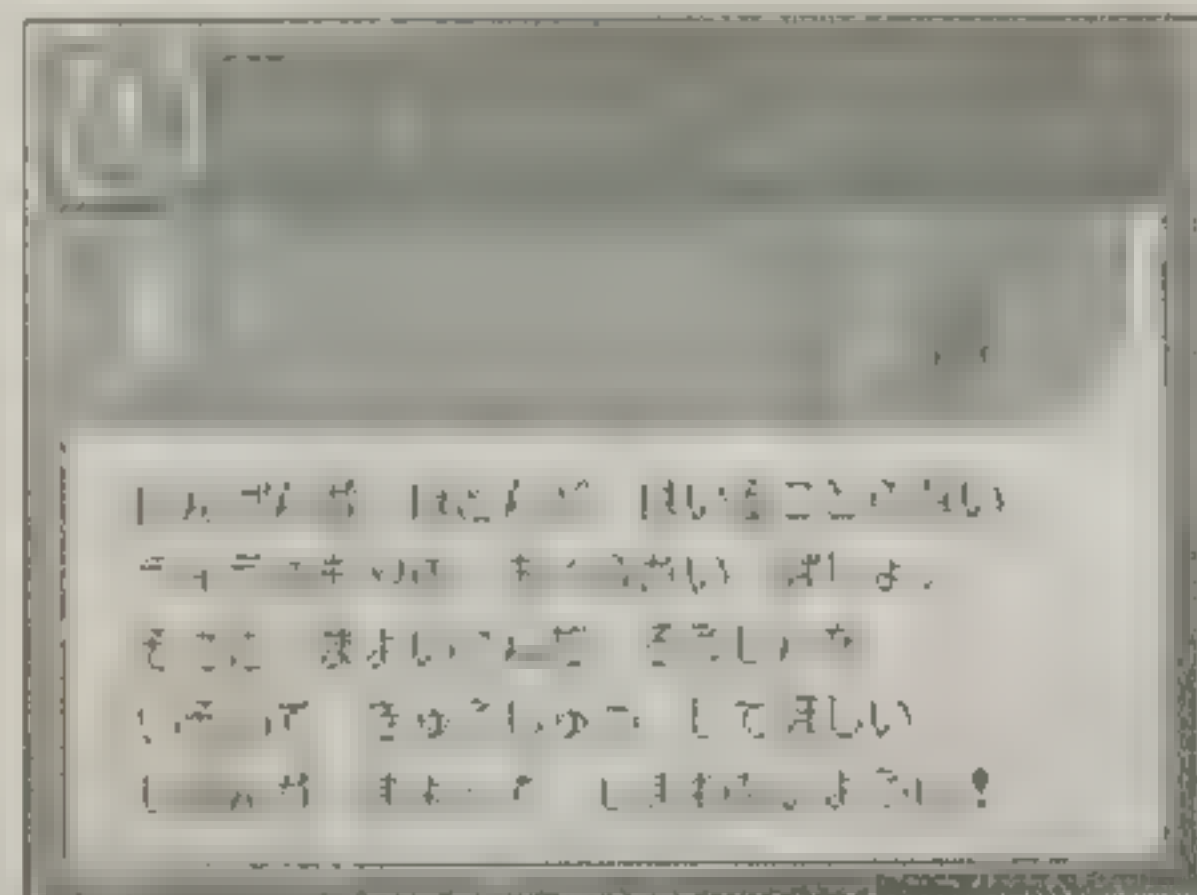
ポケモンと遭遇したら「キャプチャ」するため画面の中で動き回るポケモンを指定された回数「ペンで囲む」という作業を行うのですが、これがなかなか楽しい。必死にくるくるくるくるやっていると結構クセになりそう。ただこの作業、ハタから見ていると非常に馬鹿みtainなので、電車の中などではやめたほうがいいです。

ストーリー的には、非常にぬるーいRPGといった感じで、レベルもサクサク上がるし、一本道のお話なので詰まることはないでしょう。新しい展開があったときなどに行われる説明も非常に親切でわかりやすいので、小さな子どもでもプレイしやすいはず。ただ、特定のモンスターのフィールド技を使わないと進めない場所にしか出現しないポケモンというのがそれなりに存在するので、ポケモンのコンプリートは結構大変かも。個人的に好感を持てるのは、グ

ラフィック全般。最近のゲームはポリゴンやら、やたら凝ったグラフィックを売りにしているものが多い、綺麗すぎる「CG自慢」なゲームには正直辟易していたところだったので、シンプルでもきちんとした正統派ドット絵のゲームは応援したくなります。シンプルながらも細かい動きが実に丁寧に作られていて、何気にすごいです。さすが老舗任天堂の仕事。

「ポケモン」にうとい私でも、良く知っている「ポケモン」がいきましたよ。「ポリゴン」って名前の「ポケモン」です。「ポリゴン」はアニメ版38話「でんのうせんしポリゴン」の事件で有名になりましたね(ゲームもアニメも画面からは離れて楽しましよう)。少し残念なのは、RPG的要素が強いにお金・アイテムといった要素がないこと。回復アイテムの代わりはポケモンがやってくれ

## ポイント③ ミッションについて



リーダーレンジャーから、町の平和を守るために与えられるさまざまな試練が、「ミッション」だ。ポケモンをキャプチャして協力してもらい、クリアすることによって、「レンジャークラス」が上がる。一人前のレンジャーになれるようにがんばろう!

## ポイント②

### グルグルアクション

ポケモンをペンで囲むと出る数字の数だけ、くるくるくると囲めばOK。ラインがきちんと交わるように囲まないと無効になるので気をつけよう。余分に囲むと、余分に経験値がもらえるぞ。ポケモンに手伝ってもらうことで、アクションを効果的にすることも。

## 基本的に簡単・わかりやすい だけどコンプはそれなりに大変

ますが、お金をためて強い装備を買って戦闘をラクにするという過程が楽しめない。まあ、それだけシンプルにまとまっているということですが。全体的な評価としては「子どもの安心して薦められるけど大人でも楽しめるゲーム」といったところ。大人の男性は、ぜひ主人公でプレイして、フトモモに萌えてみてくださいね。



# ゲーム自体が絶体絶命に陥った中 予想だにしない面白さが光る

## 絶体絶命都市2

凍てついた記憶たち

text by  
水野隆志

プレイ時間

18時間

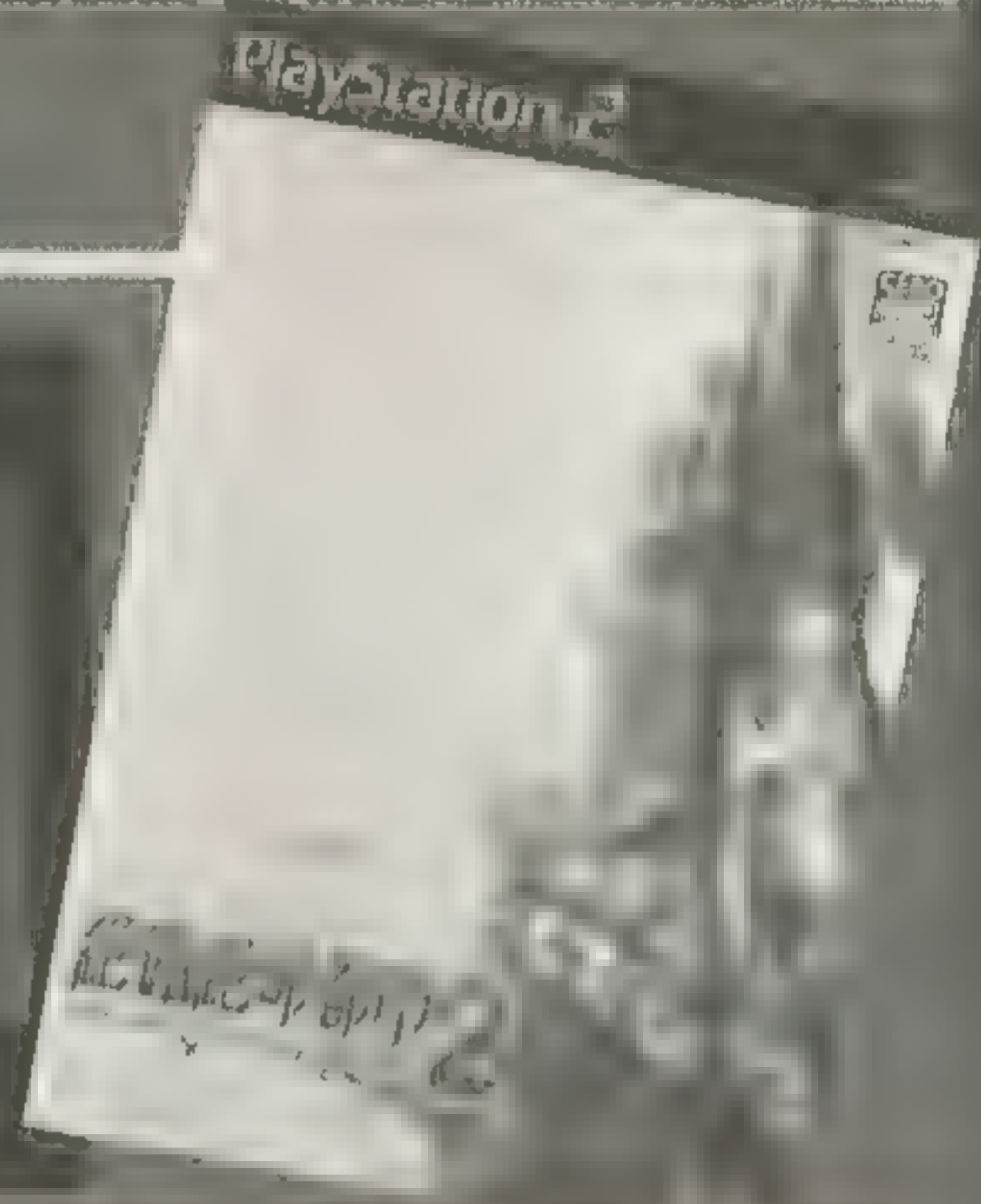
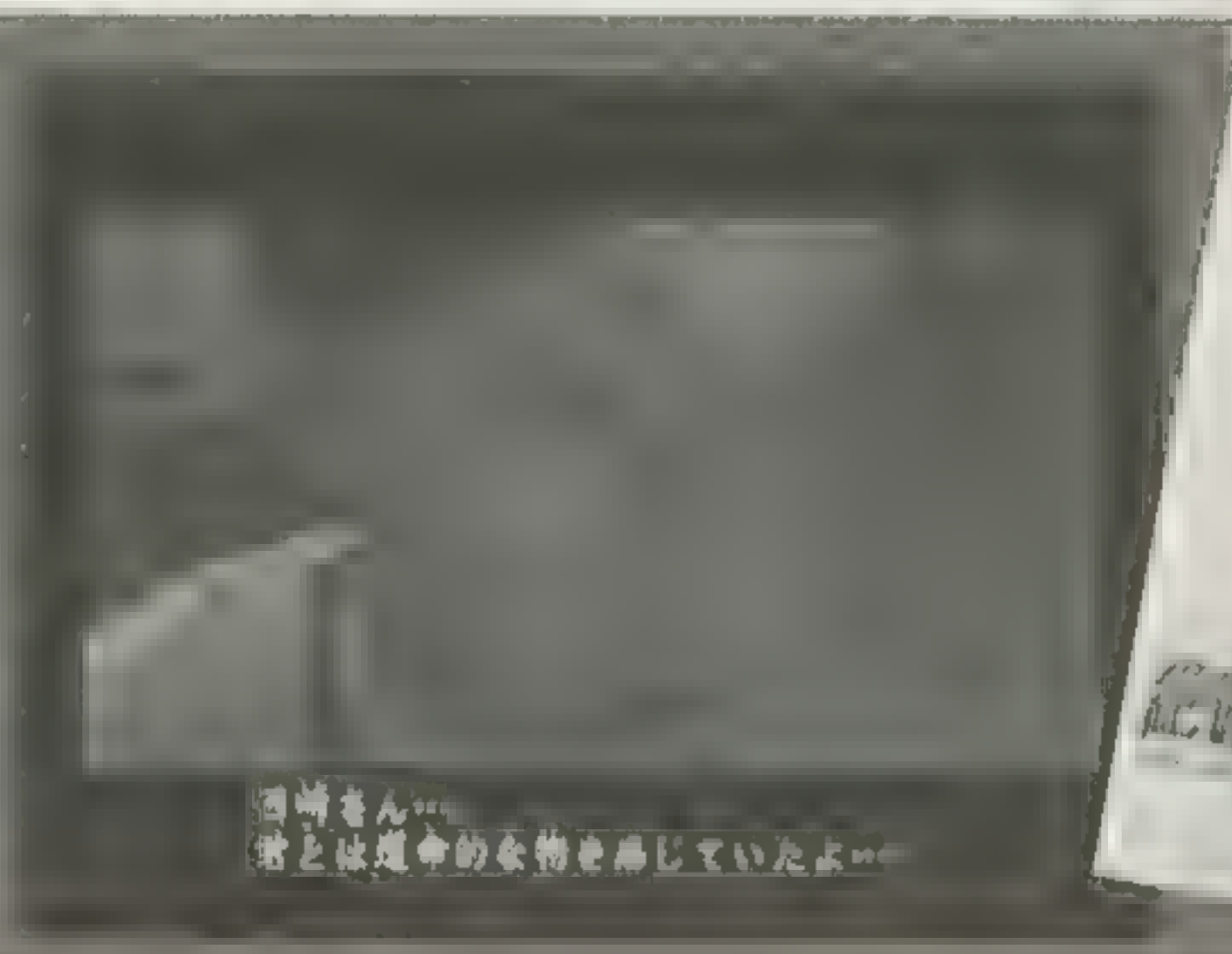
シサバイバル・

クジヨン・ドベン

チャームアイレム

PS2/400円

(5%税込)



脱出劇の緊迫感や、サバイバルのリアリティなど期待するなかれ。ここで楽しむべきは、どこまでも壊れた変人たちのカーニバルだ!

大々的に打たれた宣伝とはちよつと路線が違うが……

どうも、未曾有の大災害を作り出そうと奮闘しているうちに、スタッフ自身の頭の中が大災害に陥ってしまったらしい。かなり控えめに言って、特に宣伝で強調されていたサバイバルという面に限っては、正直壊滅的と言っても言い過ぎでない仕上がりになってしまっている。何しろシナリオのメインは、災害からの避難ではなく、災害発生で露見しそうになったある陰謀、それも相当キョーレツにして荒唐無稽な陰謀劇なのだ。

このズレがなぜ生まれたのかは知らないが、宣伝から受ける印象を期待するのはちよつとヤバイ。ただ、「えー、サバイバルものを期待してたのにー」と、ページをめくろうとするのはちよつとせつち。このゲームでは想定範囲外の面白さが味わえるのだ。

最も注目したいのは、キャラクターたちの言動。とにかくヘンの一語に尽きる。思わず笑わずにはいられない。災害時に、人はよくパニックに陥るというが、このゲームの主要キャラたちは、どうも素の状態ですうらしく、大災害にもちつとも動じていない。このギャップが一風変わった楽しさを醸し出していて、他に類を見ないテキストを生み出している。そう、『絶体絶命都市2』の見どころはサバイバル劇にあるのではない。

個性的な、というより、ぶっちゃけ、イカれた人々の、限りなくファンキーなドタバタ劇にあるのだ。

一見普通なヤツほど実はとんでもなくヘン

それでは、本編を彩るイレれた面々の中から、要注目キャラをご紹介します。

トップを飾るのは、秋本刑事。もう、絶対無敵のナンバー1だ。このゲームのシナリオは、それぞれ主人公が異なる全5章(プラスエピソード)で構成されているのだが、彼は第2章に登場する。兄



イチオシのイカレさんは、この秋本刑事に決定! ヒロインを執拗に追い回す姿はどう見ても完全な変質者





タダ乗り、不法侵入、窃盗とやりたい放題のジャーナリスト・本多。彼女の辞書に不可能の文字はない!

を殺され、無実の罪を着せられたヒロインの逃走劇を描いた章だ。秋本刑事はヒロインを追う役なのだが、いやもう、その偏執狂ぶりがすごい。きつとこの人、昔ヒロインそっくりの女にヒドイ目に遭っているに違いない。ヒロインをハナから犯人と決めてかかっているのはまだしも、隙あらば殺してしまおうとする発想はとて警察官とは思えない。しかも肉体的には恐ろしくタフで、洪水に流されても土石流に吞まれても平然と復活し、繰り返し繰り返し襲いかかってくる。避難する市民を誘導し

ているまじめな警察官を脅して、無理矢理ヒロインを追跡させてしまふところなど、アホらしき極まつて尊敬したくなってくる。拍手喝采のキレっぶりだ。

わかりやすきなら、第4章に出てくる辺見先生の右に出る者はいない。本記事のタイトル脇にある「君のことをずっと見ていたよ」など、イっちゃってる系として外しちやいけないセリフもきちつと押さえてくれている。しかし、彼はわかりやすすぎて、少々インパクトに欠ける。本当に面白いのは、一見普通に見えて、実は全然そうでない面々だ。

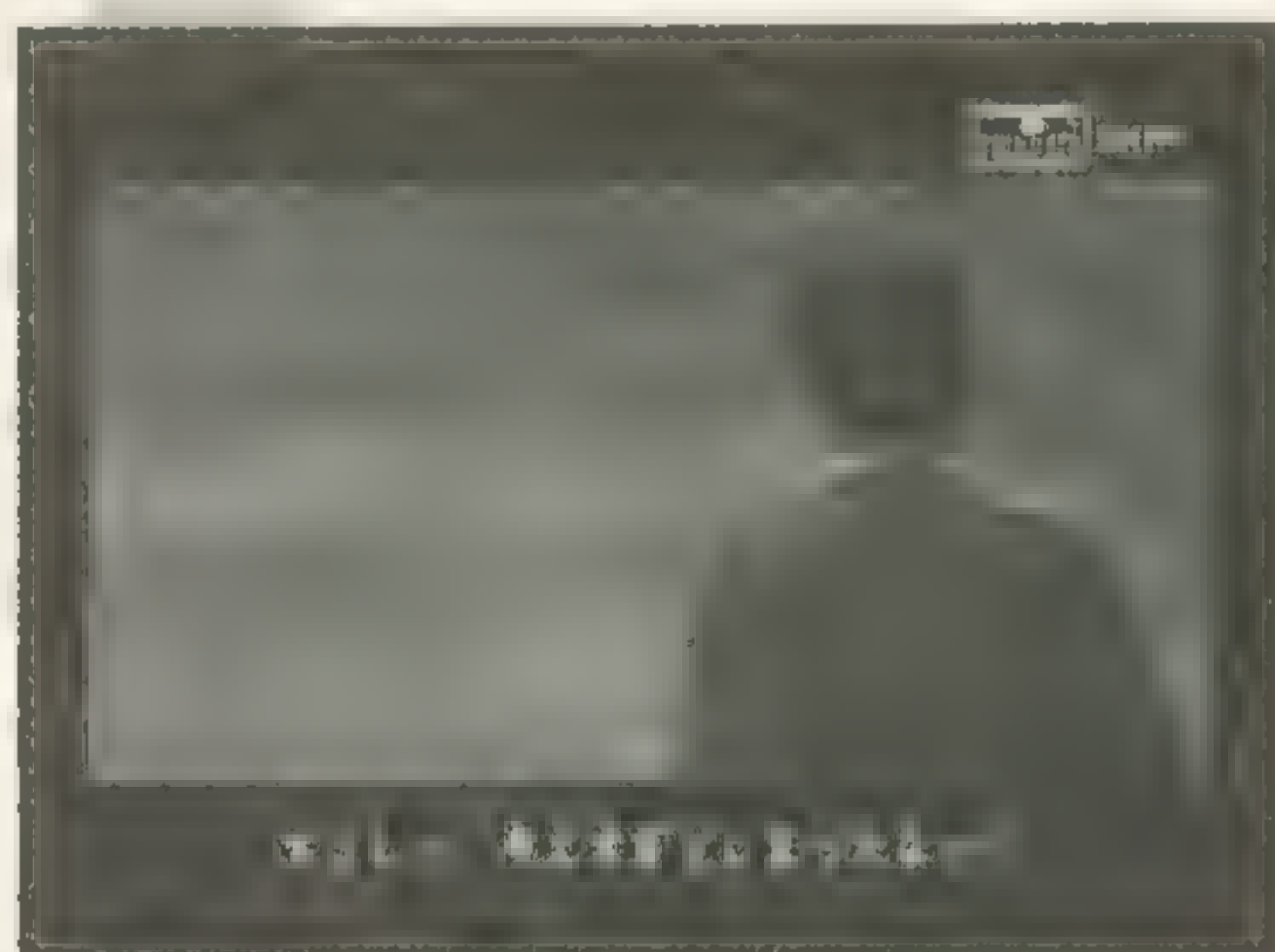
その筆頭格は、第3章に出てくる本多涼子だろう。見た目はクルビューティ系のジャーナリストなのだが、いやいや、人を外見で

判断してはいけない。彼女はある不正事件を追っているのだが、証拠もないまま、自分の信念に基づいて、ターゲットの人物を悪だとして決めつけている。いきなりジャーナリストのレッドゾーンに踏み込んでいっているのだ。そして災害を利用して火事場泥棒を働き、不正を明るみに出す証拠を手に入れようと考えている。そのためにタクシーをタダ乗りし、無関係の運転手(この人物が第3章のプレイヤーキャラクターになる)を巻き込み、挙句に侵入者対策用のトラップにかかって助けを求めてくる。まさに歩くトラブルメイカー。わがまま美人に振り回されるといふ、その手の趣味がある人にはたまらない楽しみが満載なのだ。

本多の先輩格にあたるジャーナリスト・須藤真幸も忘れがたい。彼は前作の主人公で、今回は隠し的なシナリオに登場し、事件の真

相を暴くという役回り。いわば、シリーズの顔と言ふべき存在なのだが、避難することよりも謎解きに熱中し、ようやく逃げようとした時には、街はほぼ水没状態。その時、つぶやくセリフが「考えすぎてしまった」。切れ者系の主役キャラが、このボケセリフ! このセンスはすごいよ、マジで! というわけで、とりわけお気に入り数人をご紹介したが、まだまだ楽しいメンバーはたくさん残っている。さあ、彼らが繰り広げるファンキーな大騒動を見に、あなたも富坂市へレッツゴーだ!

## イカれた面々が繰り広げる ファンキー・エクスダス



シリーズの顔とも言ふべき須藤。看板キャラなのに推理に没頭して避難を忘れてしまうおちゃめっぷり



## 街～運命の交差点～特別篇

text by  
丸茂潤吉

プレイ時間

48時間

サウンドノベル

セガ Saturn RSP

(A)

街  
特別篇  
運命の交差点街は教訓にあふれた  
ダメ人間の花園？

ヲタ刑事や脱走兵と、ひと癖もふた癖もある連中が大活躍して超ラブリー！ゴツイ体して演技不能の役者や元ヤ○ザ、3人の女を妊娠させるタネ馬高校生がいればケンカ上等の脱走兵に神経衰弱作家、ついでに熱血ゲーマー刑事で渋谷を救え！というノリにハマ

リまくり、最後に全国に花火をドーンと上げまくるバカ親父もシナリオ参戦、ううむ。どいつもこいつも完璧な欠陥人間じゃないか。

少し枠に入れて考えると、渋谷を舞台に人情交わすこいつら8人ダメ人間は、恋人に過激ダイエツトを要求される細井美子、エロ高校生・飛沢陽平らドタバタ喜劇と、脱走兵、作家を主とするトラ

ウマ悲劇に大別できそう。ほかはこの中間にある悲喜劇と見てもいいけど、ミソは一見主役に見えるゲーマー刑事・雨宮桂馬。実は彼、主役でも何でもない。いや、そもそも本作に主役っていないんじゃないか、ふと思う。

雨宮は渋谷を爆弾テロから救う任務で救世主的な役割。結果、ほかのキャラたちを救うから、主人公に見えるだけなんだよね。ここを見誤ると本作はあまり楽しめないかも。というのは全体をヒットラーばりに強権でまとめ上げる主人公という「軸」をなくすことでプレイヤーの視点をよりワガママに他人とのお気楽関係に向けようとする意図があると思うから。いや、ヒットラーあんま関係ない。っていうかそんな偉大な制作者の魂がPSPっていう小さな画面か

らメッセージとなってあふれ出すところ、そこは萌えだな。変態じゃないけど、プレイヤーが自在に組み替える解釈って今ドキかもしれないし、客観的に物語を把握しちやえる効果で、ますます本作にのめり込んでしまう。こんなプレイの快楽に潜むやや複雑な事情に制作側も気づいているようで、ちよつとマニアなこの仕組みが、爆発的に売れない本作の運命をつかさどっていることは、なんとなくわかる。そういえばこの仕組み、最初は思想や演劇がやっただけで、思い切り変態扱いされてたんだ

ノベル金字塔の誇りは健在  
要おしさを増す仕組みに酔う！



オタク刑事、迷推理で街を走る！ そのブツ飛び推理についていけずとも、シナリオは進む。人生そのもの？





個性豊かな登場人物に触れながら、その「どれでもない自分」を再確認するという楽しみ方もマニアックで乙だ

だから。なんか、それを本作でフツーに楽しめちゃえるゲームの存在ってかなり特権的なものかもしれないな。

本作の決定的な目玉は、平面的なノベルを立体的に見せることに成功した点だ。ひと言でいえば躍動感。時間を縦と横に分け、ZAPでの登場人物のリンクに運命のイタズラや必然を感じさせられるわけで、これ、まったく性格の違うキャラ同士が思わぬ出会いをしたり、ヘンテコなバッドエンドに遭遇するカギともなってる。言い換えれば、プレイヤーが全キャラ

の運命をのぞき見趣味で握れるってわけ。ちよつとスケベじやない? たとえばトイレで大便器にまたがるヤクザと役者のシーンをプレイすれば「ああ、そういうことか!」ってピンとくる。まさに本シリーズならではの楽しみ。さらにZAPやTIPの遊び心が、良質なシナリオのきまじめさと対照的だから、女子高生との出会いなど胸キュンシーンも香ばしく堪能できる。

## おお街よ。お前は一体どこへいく

ところで細部にはやや異論があつて、文字を行ごとにボタンを押して読むのは気になるし、ワンボタンで一気に段落まで出す機能はあってもいいかな。前作でも指摘されたTIPに頻出する悪ノリ解説は本当かよ!? とびっくりするし子どもが真に受けたらどうする

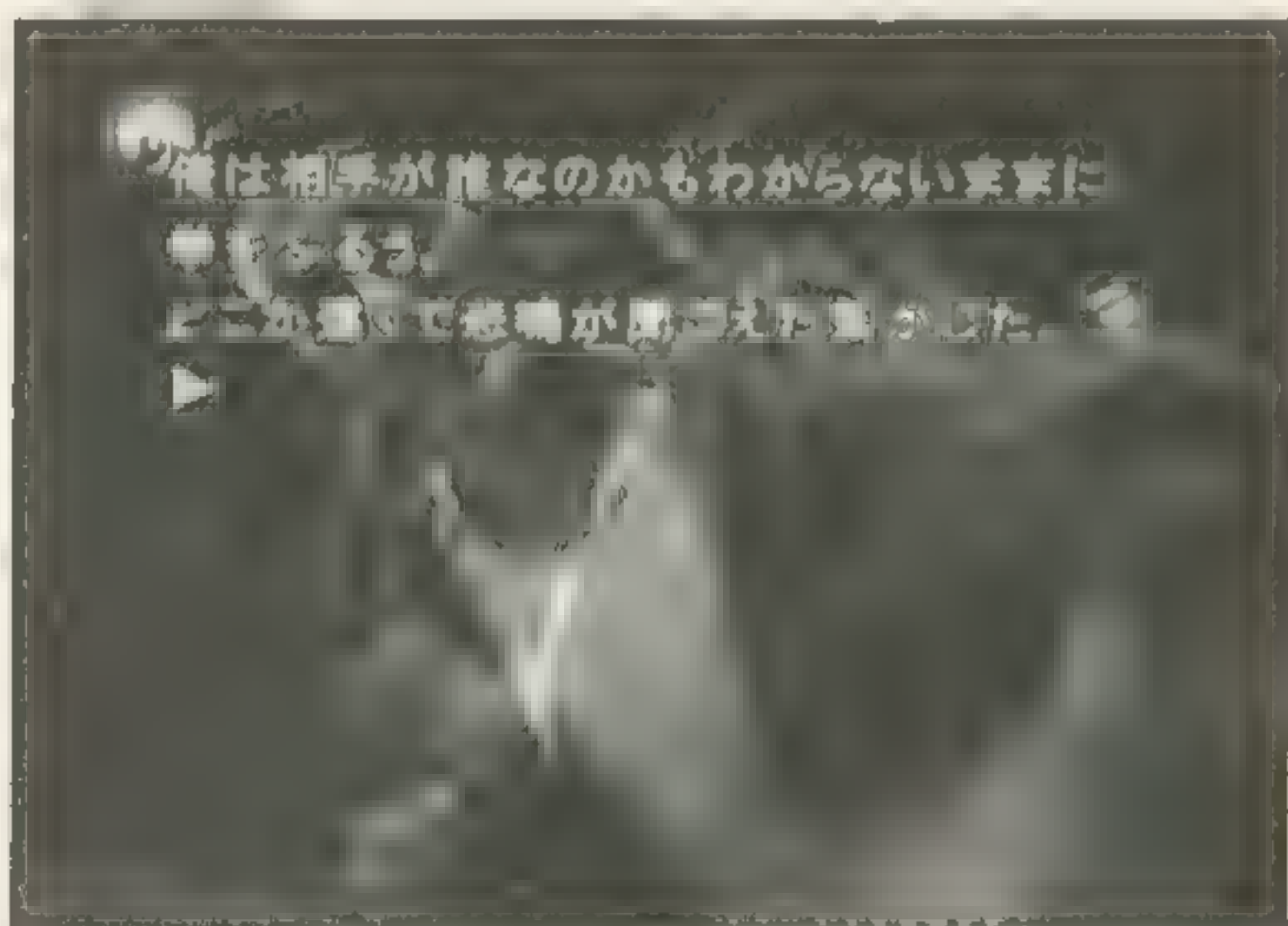
## 文学なんて相手にするなよ 次なる一手はどっちだ!?

の? と僕の心の中のはがさやいてくるんです……。クリア後に見られる変人ダンディの秘蔵シナリオはオマケでも悩む。これ、クリア後の感動を損なっちゃうかも。いや、これも「ゲームとは不完全なものである」という制作側の積極的なメッセージなのかもしれない。うん。そんなわけない。

でもがぜん次回作が気になってくるクオリティだ。プレイ後、ふたつの可能性がもう見えてくる。もし次回作でリアル志向を追求する場合。そもそも渋谷の名所を出せば、それで渋谷を意味したことになるって考えはどうよ? 渋谷の特質を表すには、通行人に自由に話し掛けたり無名の場所にプレイヤーが行けるなど選択の幅が欲しい気もする。渋谷という場を名所を使わずに感じさせることが、よりリアルを体感させるカギとなってくるし、たとえばそこに「なにも

なく」でも、プレイヤーは物語が示したものと別の渋谷という、既成概念から外れたリアルな「街」を感じとることが出来るはず。

もし非リアル志向でいく場合。ゲームはサブカル。そのため文学がやるとペラい表現になるところを逆に本作が極限まで突き詰めちゃう。たとえば江戸時代にいる人物の行動が、現代人の行動を左右してしまったり。本作はこのふたつの可能性を残しつつ、次代を担うノベルとして心地よい満足感。次回作にはさらなる期待をしちゃいます。



孤高の元軍人・高峰隆士のシナリオは秀逸。個人的には運命に悶えるこの男を救おうと、何度もリプレイした

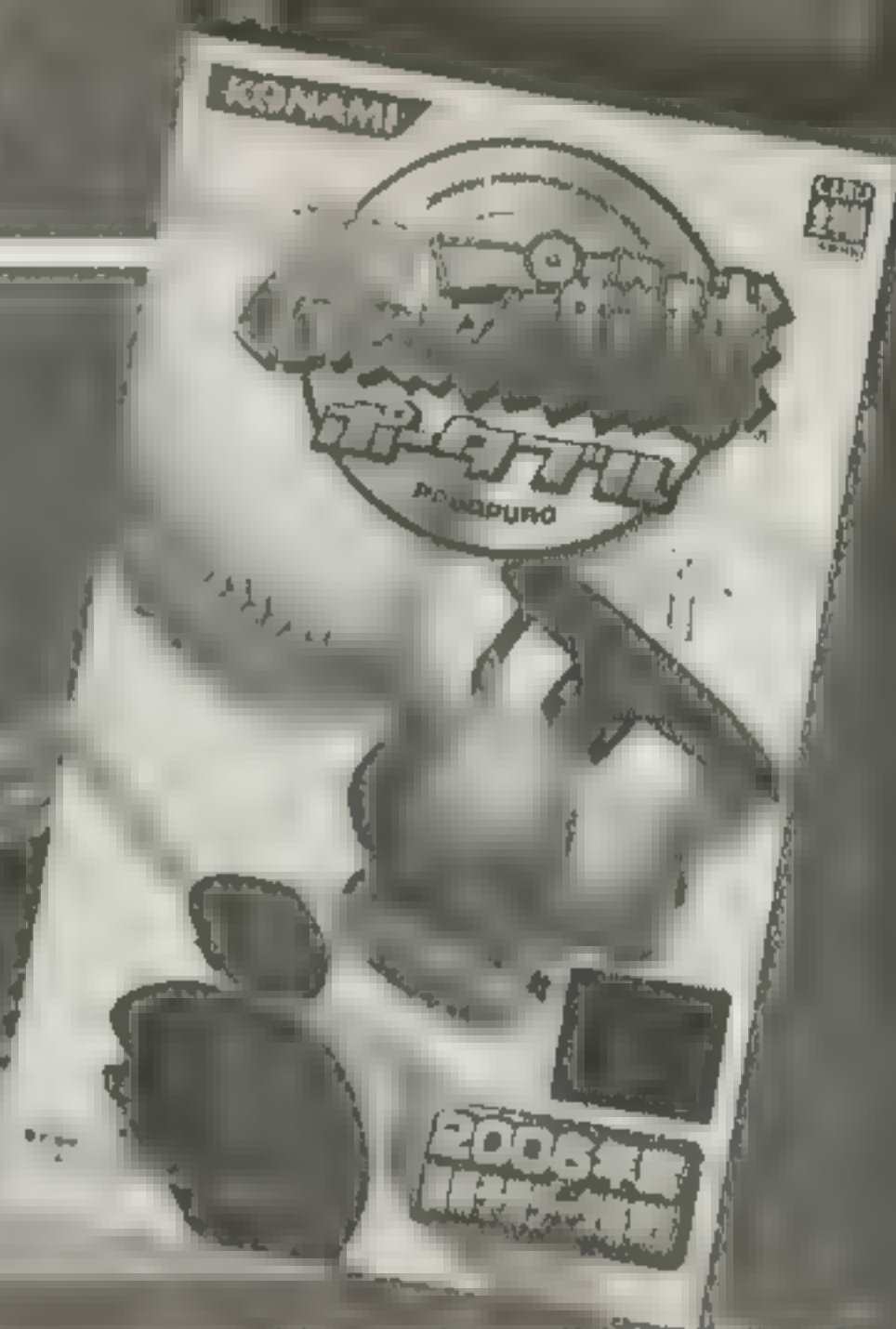
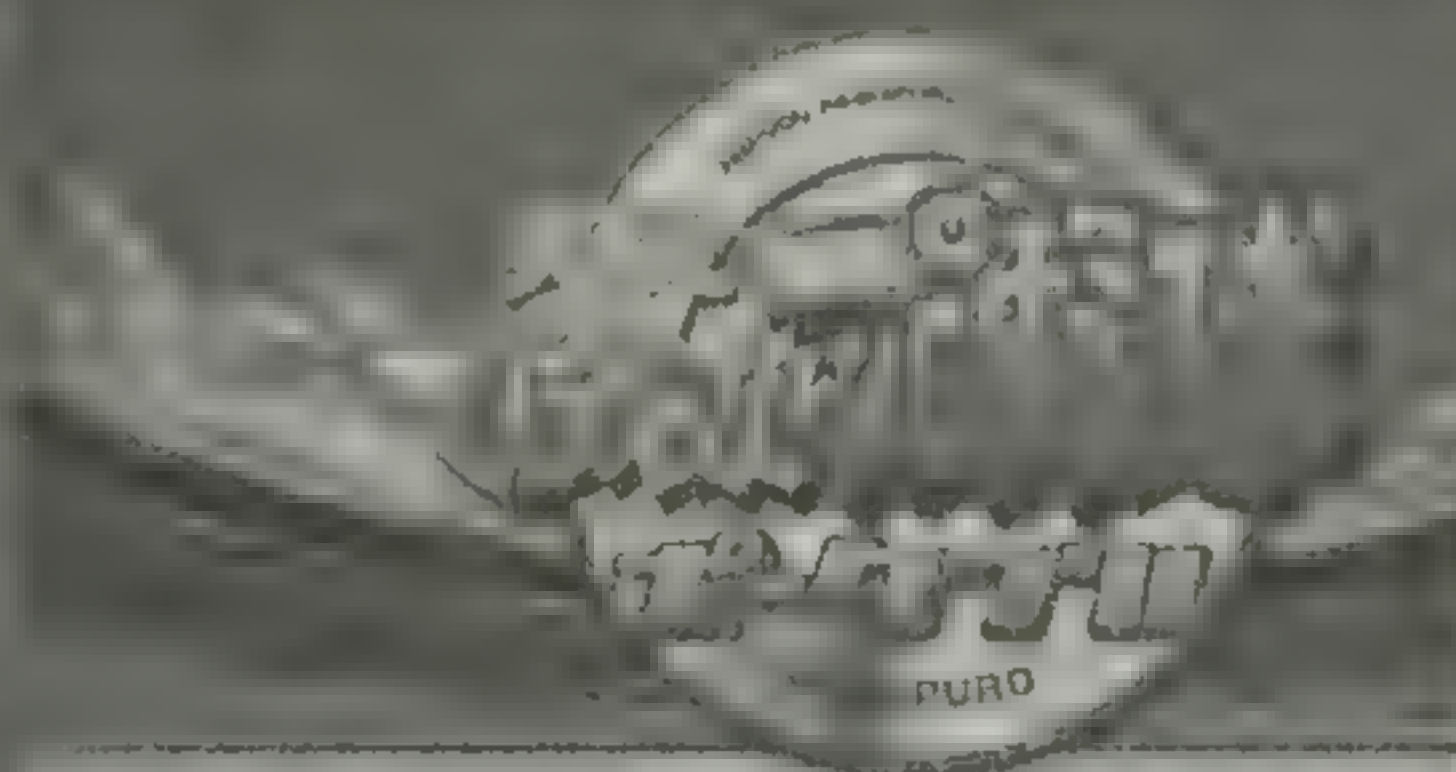


## 実況パワフルプロ野球ポータブル

text by  
紀野幸之

プレイ時間

20時間

ジススポーツメコナ  
デジタルエンタ  
テインメント  
機PSP ¥5,229円  
(5%税込)

「いままで出ていなかったの?」という感じのPSP版『パワプロ』。再現度は驚異的に高いが、携帯機ならではの味付けが不足気味?

## PSPアナログパッドの操作性はいかに?

94年にSFC第一弾が発売されて以来、今日まで野球ゲームのスタンダードであり続ける『実況パワフルプロ野球』シリーズ。そのPSP版が登場。

PSPで『パワプロ』が出ると聞いてまず気になったのが、「アナログパッドで大丈夫?」ということ。同様の不安に近い感想を抱いたファンは多かったと思う。『パワプロ』が成した最大の発明といえ、文句なしにミートカーソルシステムだろう。バットでは

なくカーソルを操作してボールをとらえるこのシステムが、ストライクゾーンを3D化するのに成功し、結局のところ野球盤の延長でしかなかった従来の打撃&投球システムを大きく変えた。

そして、N64版でアナログ操作が導入され、『パワプロ』の基本形が完成した。カーソルを瞬時に、かつスムーズに動かせるようになったことで、野球ゲームは進化し、より楽しめる内容になった。

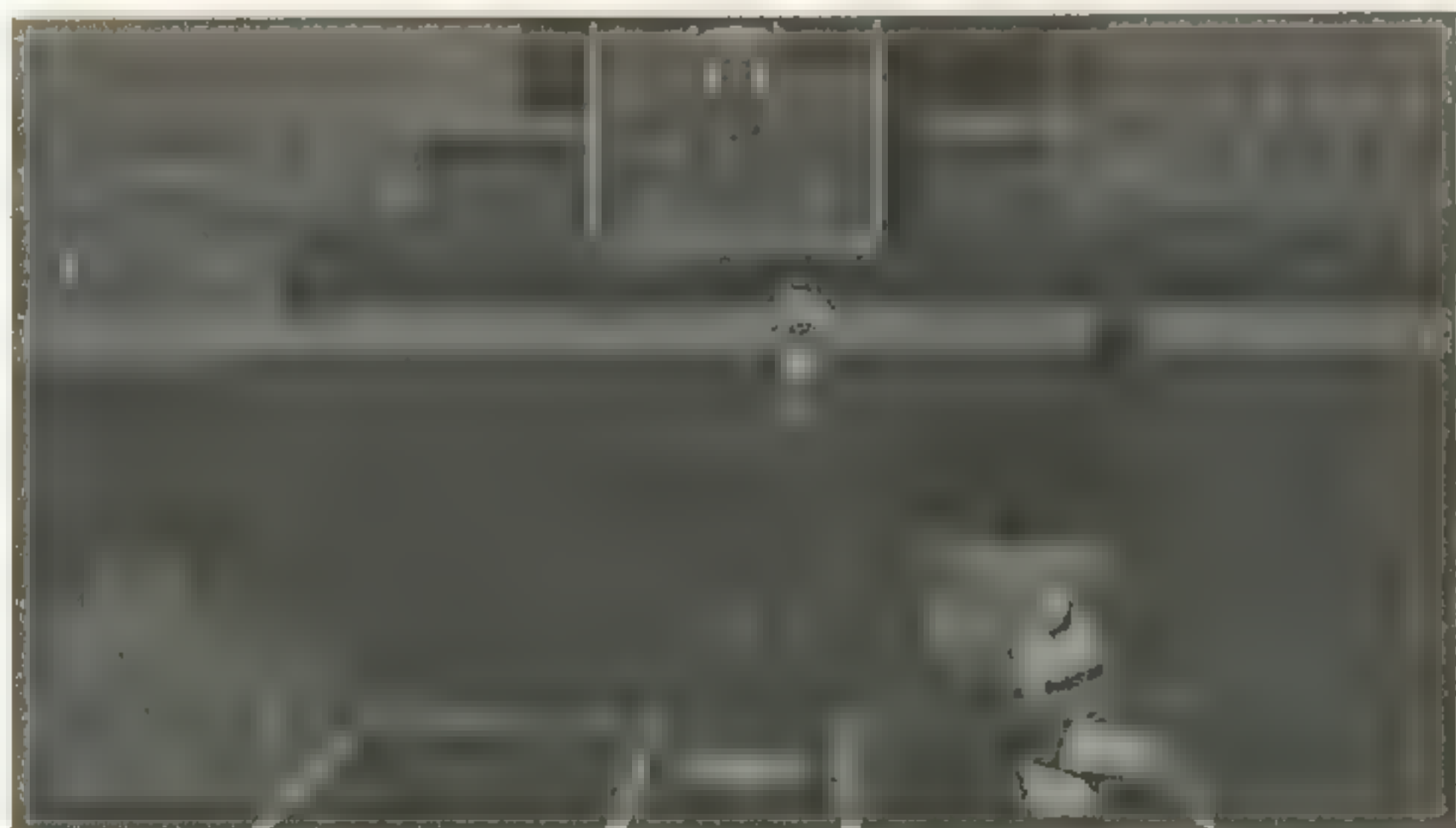
N64やGC、PS2の『パワプロ』で、アナログスティックの操作には慣れた私としては、PSPのアナログパッドはどうか?

前フリが長い割に結論は簡潔。思ったほどの違和感はない! スティックに比べて固い(重い)ので、入力状態をキープするのに初め苦労したが(特に画面側にパッド

を動かすときの力加減が難しい)、慣れてしまえば問題ないレベル。ただ、手が大きい人は操作が窮屈に感じるかもしれない。

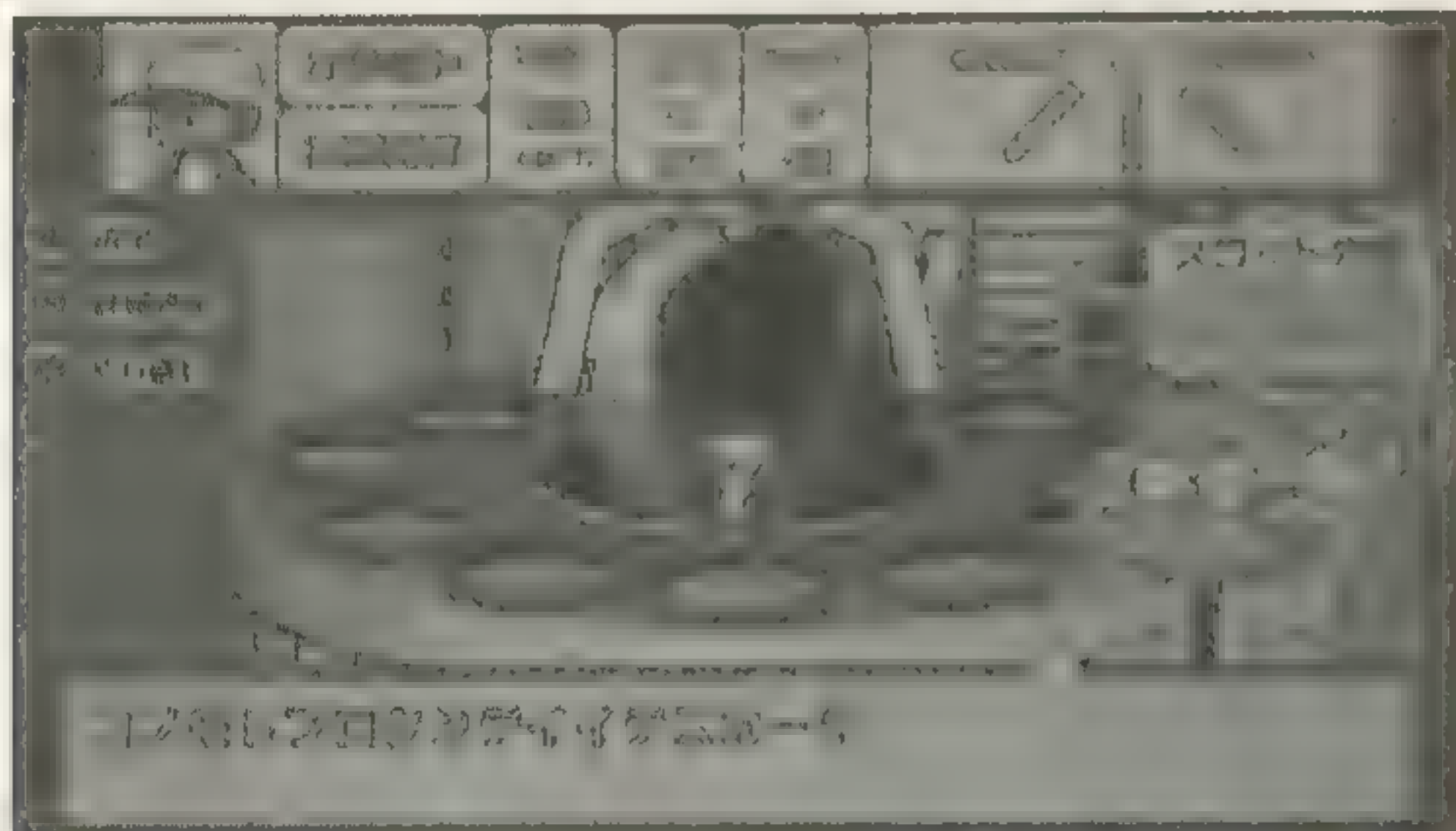
## 『パワプロ』完全再現さらなる一歩は?

操作方法も含め、本家『パワプロ』の再現度はカンペキ。選手の打撃や投球のフォームは「らしさ」を感じられるし(二段モーションに対応しているのがニクイ、

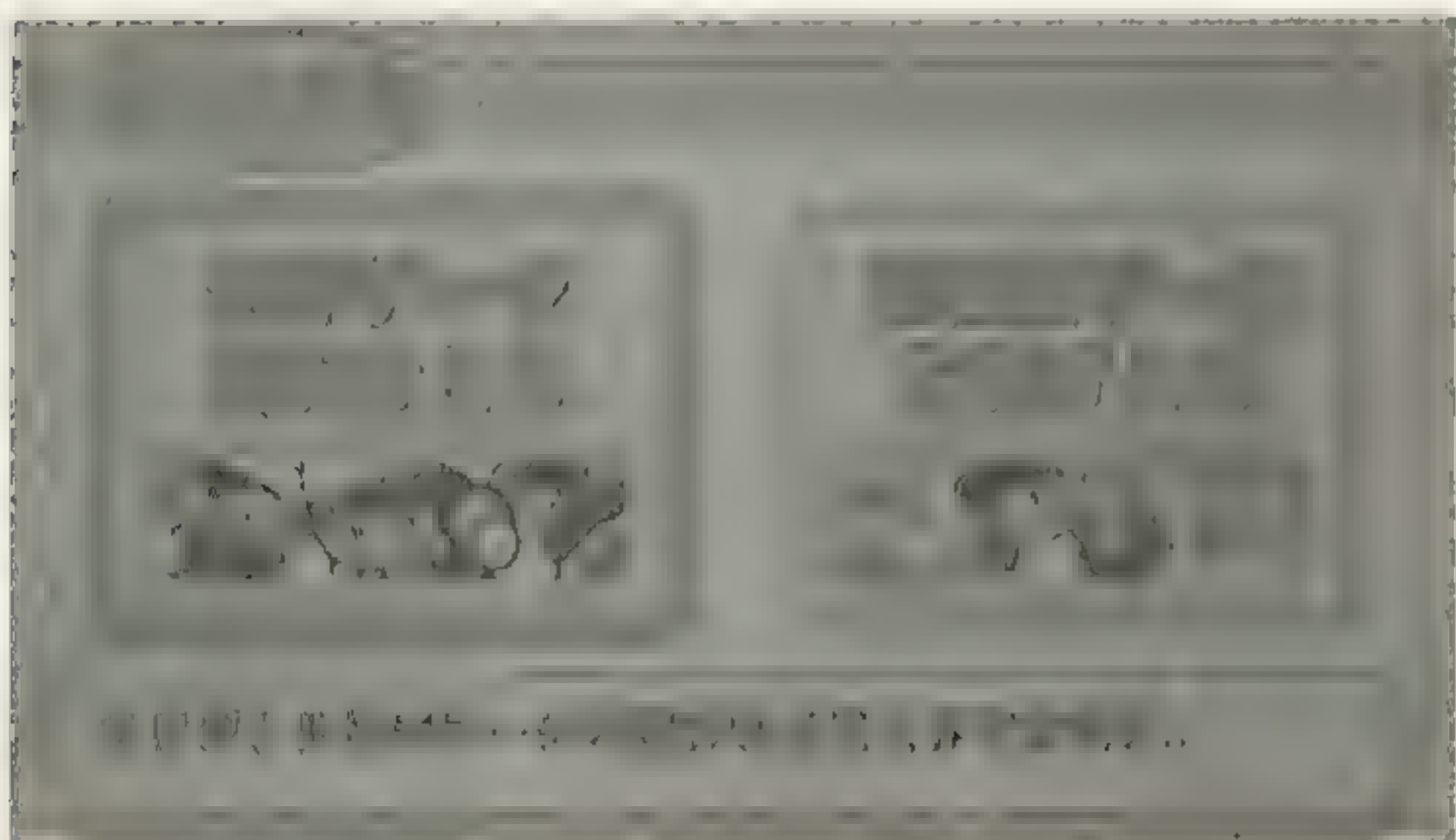
『パワプロ』を持ち運べる喜び  
いつでもどこでも野球ざんまい

電車など、時間が限られている場合は、ホームランモードがおススメ。  
バッティングの練習にはうってつけ





オリジナル選手育成システム「パワガチャ」。運が絡むので思ったとおりにいかないのが、良くもあり悪くもある



アドホックモードで友達と対戦。別々の画面を見ながらの対戦は、据え置き型のハードとは違うプレイ感を楽しめる

実況も喋りまくり。ボタンを押す微妙なタイミングで打球を左右に打ち分けられるのはもちろん、詰まったりバットの先だったたりといった「感触」が指先に伝わるころなど、まさに『パワプロ』。捕球体勢が悪いと送球に遅れが出る、同じ投手でも直球と変化球でリリースポイントが変わるなど、『パワプロ』が先駆けて取り入れた仕様もそのままだ。

ゲームモードのラインナップも本家とほぼ同じ。ただ、「サクセスモード」が見当たらない。代わ

りに用意されたのが「パワガチャ」。これは、「ガチャマシーン」を回して能力値を上下させるカプセルを出し、いくつかスロットがついた「モトプロクン」(選手の「素」)にはめこんでオリジナル選手を作成するというもの。「代わり」とは書いたが、この新要素がサクセス好きの私としては満足しきれなかった。

プレイヤーの「実技」も試されるサクセスモードと異なり、「パワガチャ」に必要なのは運(とパズルの思考が少々)。カプセル

を出して選ぶだけの作業はどうにも味気なく感じる。通信対戦でガチャマシーンが強化されるというのも、そういう環境のないユーザー(私を含め)にとっては死に要素。

まあ、昨今無線LAN環境は1万円以内で用意できるので、これを機にそろえてみるのもいいかも？

気になるのはなぜサクセスモードを外したのか。1回のプレイ時間はそれほど長くないし、いつでも中断できるし、何よりそれ単品でも成立するほどシステムは完成されているし、これほど携帯機向きのモードもないんじゃないかな？

通信機能にも少し疑問が。本作はUSBケーブルやパスワードを使い、PS2の『パワプロ12(決定版)』と選手データのやり取りができる。ただし、PS2→PS Pの一方通行のみ。これはおそらく「通信(対戦)推奨仕様」とい

うことなのだろうが、アドホックモード(PS P同士で直接通信)でしか対戦できない本作でそれを求められるのは正直キツイ。

「インフラストラクチャーモード(ネットを介して遠くのプレイヤーと通信)で対戦可能に！」とは言わないが、せめて対戦以外にもうひとつ、通信機能を活かしたモードが欲しかった。こればかりはハードの問題でもあるので、今後に期待するしかない。

据え置き機版と変わらないクオリティの『パワプロ』を携帯機で遊べるのはすごいことだし、PS Pならそれができるともわかった。ただ、ここで終わってはいけません。ベタ移植と変わらないと思う。次こそは、携帯機ならではの魅力あるプラスアルファを！ハードをけん引する野球ゲームのスタンダードとして、大きく期待しているのですよ！

## 画面は小さくとも『パワプロ』らしさは健在



# ガンパレード・オーケストラ 緑の章 ～狼と彼の少年～

text by  
池谷勇人

プレイ時間

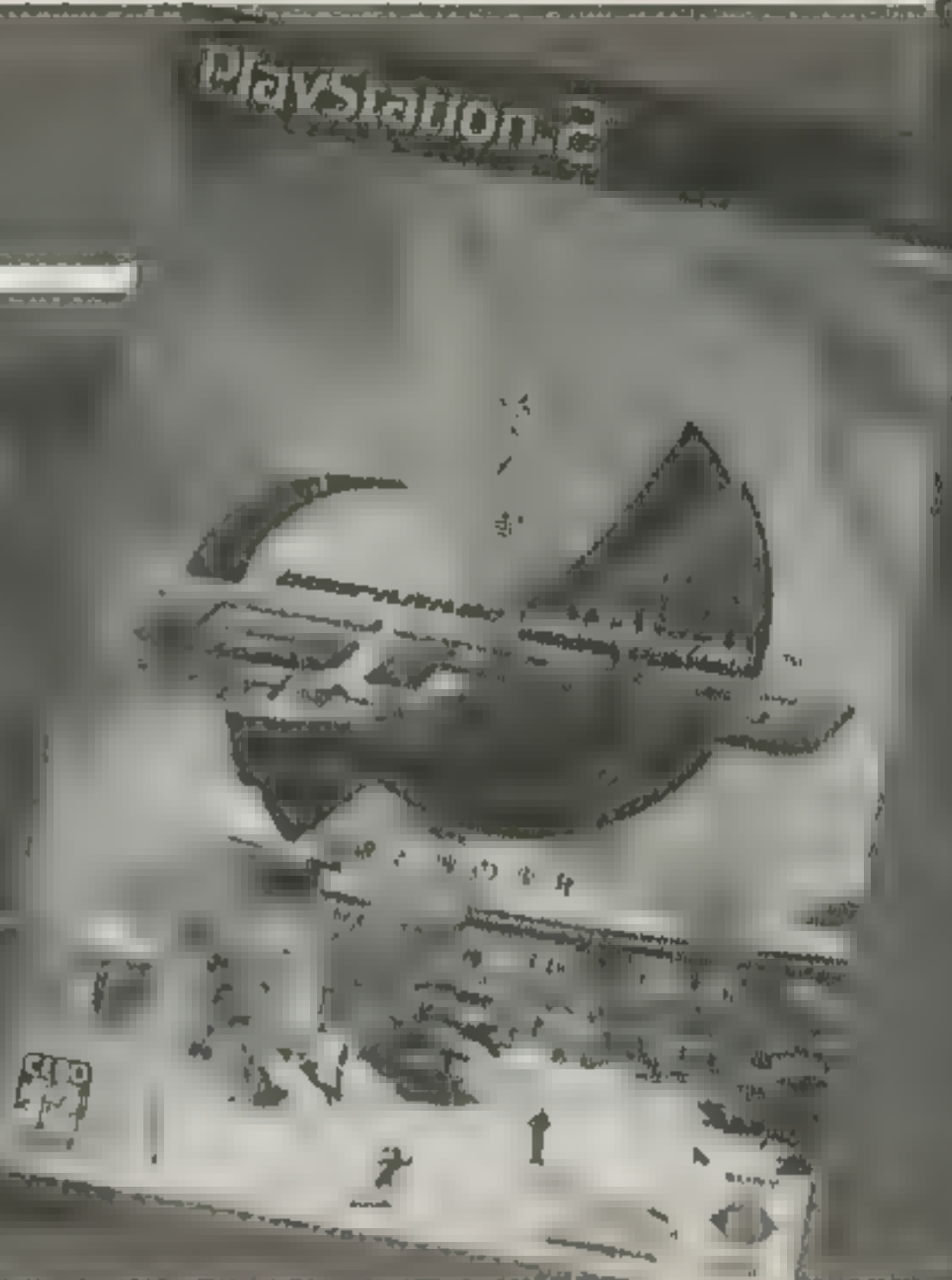
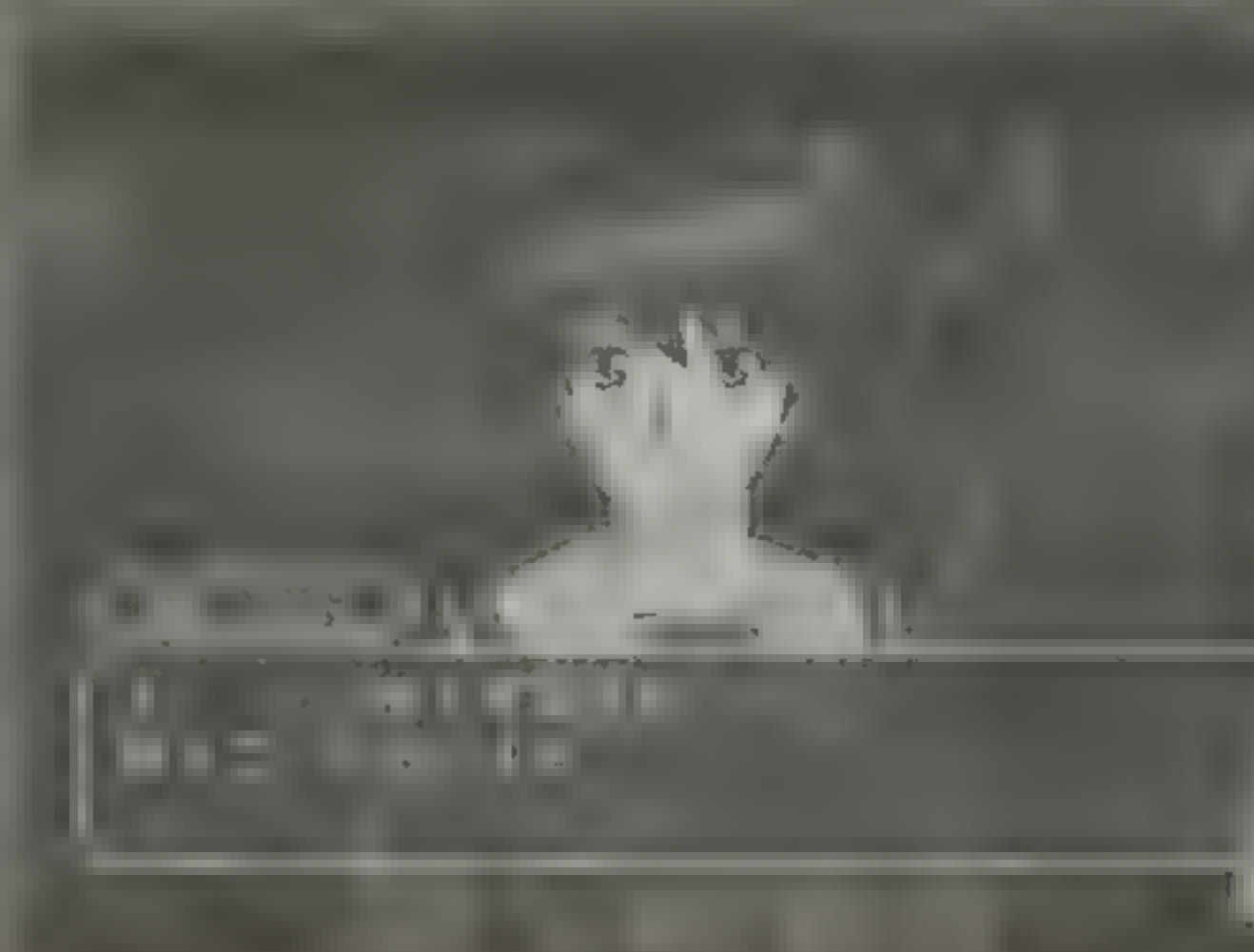
20時間

プレイ人数

1人

対応機種PS

2980円(5%税)



## 楽しめるかどうかは あなたの妄想力次第

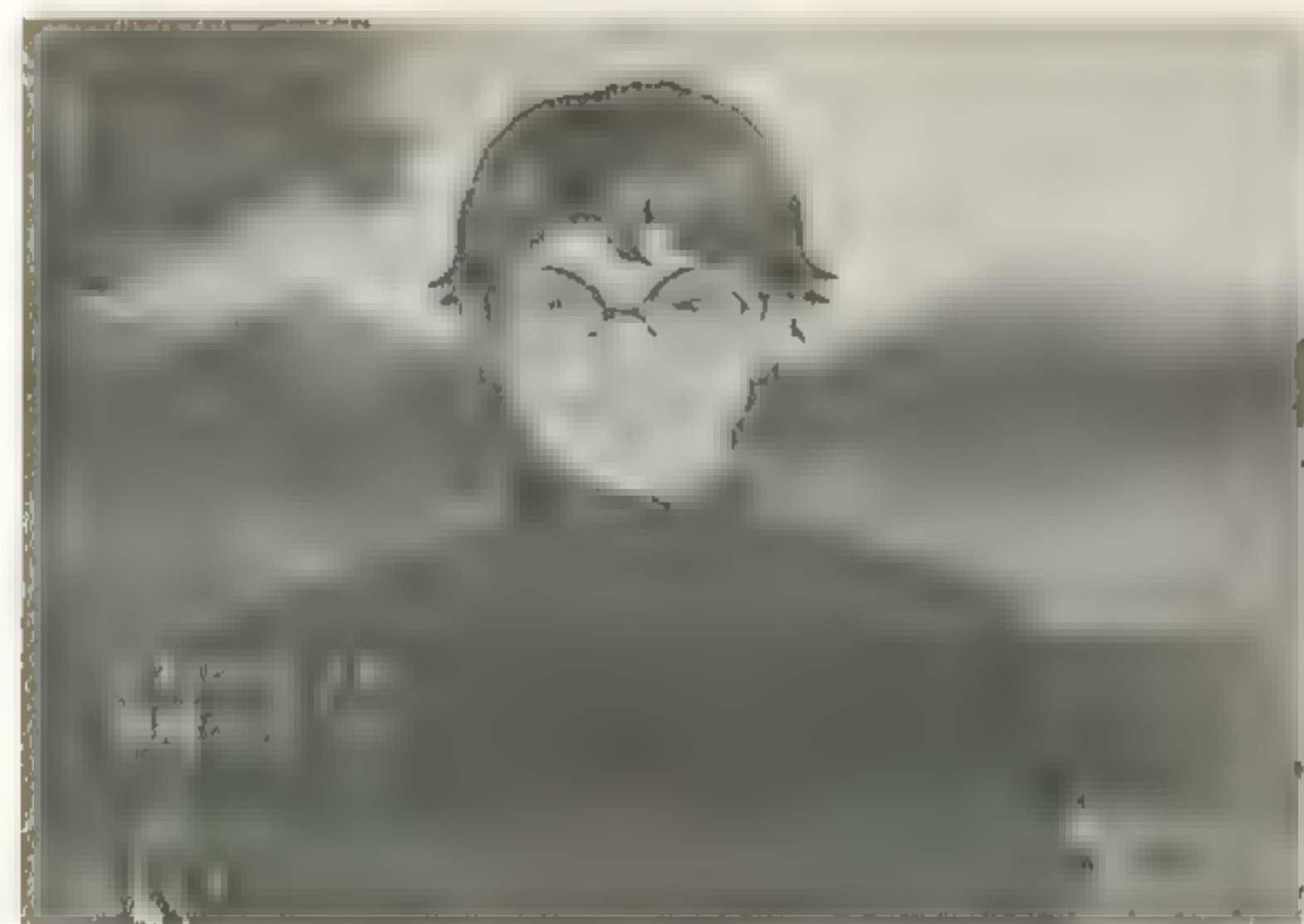
PSの名作『ガンパレード・マーチ』の続編として、期待して待った『ガンパレード・オーケストラ』三部作、だったのだが……

前作『白の章』に続く、『ガンパレード・オーケストラ』三部作の第2作目。それがこの『ガンパレード・オーケストラ 緑の章』。狼と彼の少年。だ。前作が冬の青森を舞台としていたのに対し、今作の舞台は春の中国地方。緑多き山岳地帯を舞台に、プレイヤーは第105山岳師団の学生兵として、ある時は学校に通い、ある時は兵士として戦場に駆り出されながら、2000年3月からの3カ月間を過ごすことになる。

このシリーズをひと言で言えば、デジタルな「ごっこ遊び」に尽きる。舞台となる箱庭があり、そこにはAIに基づき勝手に行動しているNPCたちがいる。プレイヤーはそこに交ざり、彼らに話しかけたり、学業や訓練にいらしんだり、部屋でテレビを見たりしながら、バーチャルな「学園生活」を演じていく。ウデを磨いて戦闘パートで活躍するもよし。気になるあの子と恋愛関係を築くもよし。何なら3カ月間、ずっと学校に行かずぶらぶらしていたっていい。あらかじめ用意されたストーリーなどはなく、3カ月の間にプレイヤーが「演じた」ことが、そのままドラマになる。これが、本作が「ごっこ遊び」であり「ドラマ・ジェネレーター」と呼ばれるゆえんである。

ただ、これをホントに楽しめるかどうかは、プレイヤーの演技力+妄想力にかかっていると言っている。カラオケやボウリングに言っても「行きました」程度の説明があるのみ。NPCとの会話にしても、会話の内容はすっ飛ばして「ふーん」「そうだね」程度のセリフと、会話結果に応じたパラメータの変動があるだけ。こうしたささいなセリフやパラメータの動きから、さまざまなドラマを妄想するのが『ガンパレード』のオツな楽しみ方なのだが、各NPCのキャラや立ち位置がはっきりしない

# プレイヤーの妄想力が試される デジタル「ごっこ遊び」ツール



前作に比べ、登場人物のキャラがぐっと濃くなっているのは◎。特にコイツの存在感は抜群



序盤は、どうにもロボットと会話しているようで「オレ何やってるんだろう」的なむなしさが募る。

しかし、こうしたやりとりを重ねるにつれ、少しずつ友情、愛情といったパラメータに山ができれば、始め、気づけばクラス内に友達、恋人、三角関係、といった生臭い人間関係が芽生えているから面白い。こうなってしまうば、プレイヤーの妄想力に火がつくのも時間の問題。ちょっとしたNPCの反応にドキッとしてみたり、意を決して気になるあの子を食事に誘ってみたり……。いつの間にか、リ



森林が舞台になり、地形効果を利用して戦うなどの戦術も可能に。戦術パートは格段に面白くなった

アルな学生をしつかり「演じて」しまっている自分に驚くはずだ。

## より歯ごたえを増した 戦闘パート

基本的なシステムは『白の章』を踏襲。というか登場人物とシチュエーションが入れ替わっただけじゃん、という感じでもあり、続編というよりは追加シナリオという位置づけだろう。

唯一変わったと思えたのが戦闘パート。前作ではある程度強化した95式対空戦車が1台あれば、単騎で敵の下真ん中に乗り込んでいつて全滅させられるほど破たんしていたのだが、今回はさすがに見直され、かなり難易度・戦略性ともに高くなっている。また、新たに追加された動物兵器「雷電」により、機動力を活かしたスピーディな戦いも可能になった。

その分、学園生活パートでも常

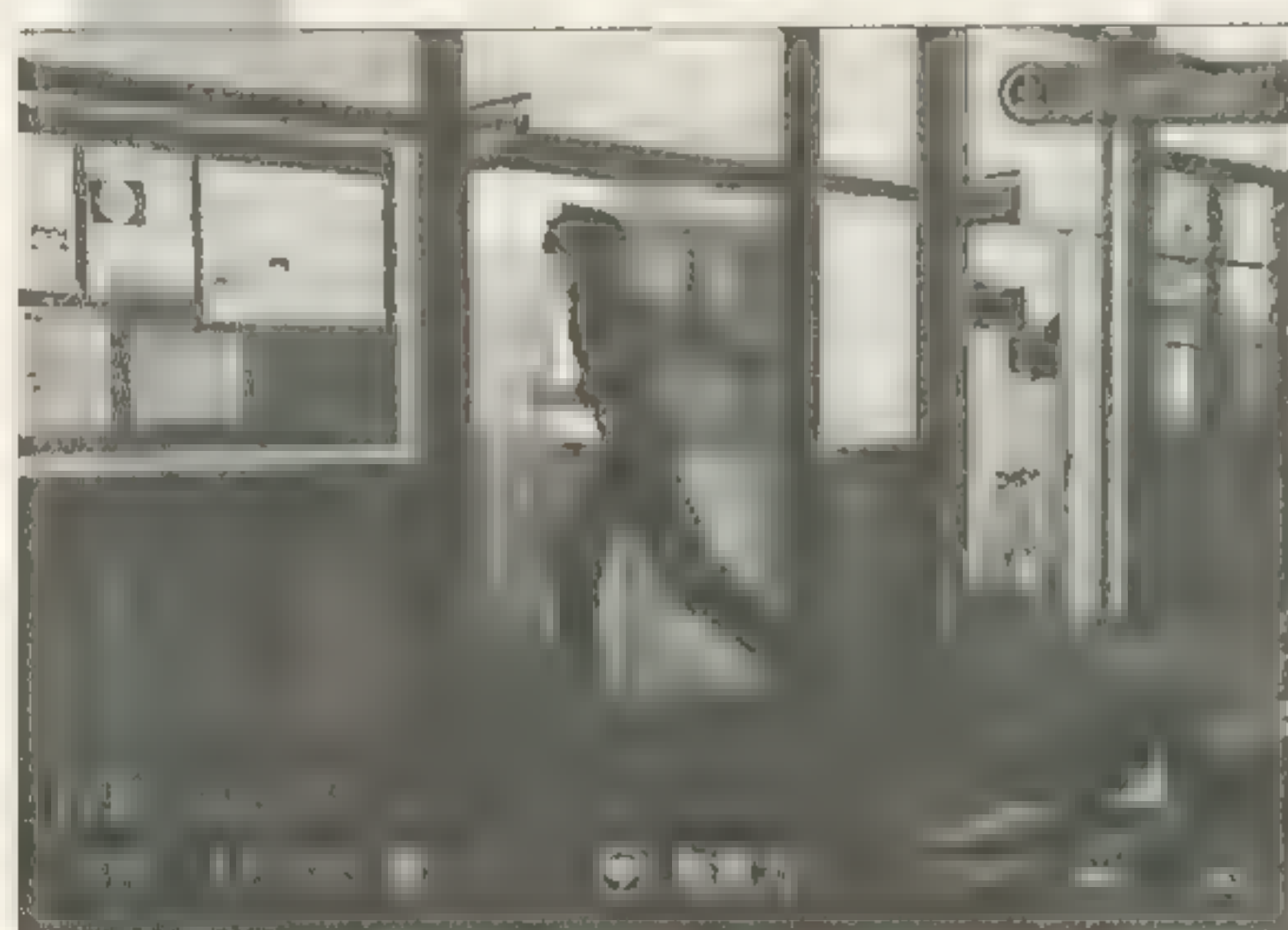
に戦闘パートのことを考えながら的確な指示を行わなければならず、前作のように気ままなブラブラ生活はしにくくなっている。しかし、本来の「学生兵」という立場を考えれば、これくらいの緊張感は常にあってしかるべきだろう。前作では敵襲来のサイレンが鳴っても「だりー」という感じであつたが、今回は思わずドキッと、身が引きしまる。

そのほか、面倒な演出やメッセージをスキップできるようになっていたり、パラメータの変動具合などが調整されていたりと細かな部分での改良も見られ、より遊びやすくはなっている。

ただ、基本部分はやはり『白の章』と同じというのがどうしても気になってしまった。『白の章』を何周もした後で、また同じようなプレイをさせられるのは、さすがにモチベーションが下がる。B

GMやイベント、モーションなど細かなところで使い回しが目立つのもやる気をそがれる。

確かに「演じて楽しむ」のが『ガンパレ』の本分だが、わざわざPS2で続編を出したからには、もう少し「見せる・読ませる」方向での進化があつてほしかった。NPCは相変わらずの口調で、「なりきる」にはプレイヤーの相応な妄想力が必要。埋もれさせるには惜しいシリーズだが、これでは「人を選ぶ」と言われても仕方ないのかもしれない。



学園パートはホントに「自由」。学校をサボって1日自宅でテレビを見ている……なんてことも可能

## やや息切れ気味の2作目 次作までモチベーションが続くか



大玉

text by  
多田清史

プレイ時間

18時間

クシヨシ×任天堂

税別GC¥6,800円

(5%税込)

NINTENDO  
GAMECUBE

大玉

# 巨大な最終兵器「大玉」を撃つ 異色の人海戦術ピンボール

『ザ・タワー』や『シーマン』など『出落ち』ソフト作りの名手・斎藤由多加による戦国ピンボール。マイクを通じて『音声コマンド』を送り、無名の兵士たちとの一体感を味わえる。

## 斎藤由多加という エンターテイナー

本作『大玉』は、ひと言で言うところ「戦国ピンボール」だ。「大玉」というボールを発射し、「振り場」つまり左右のフリッパーで弾き、戦場のフィールドを転がす。見て1秒で理解できる「出落ち」を形にしたようなゲームだ。

「出落ち」とは、お笑い芸人などが、ステージに出た途端に受けが取れる奇抜なネタをぶつけること。さて、観客をわっと沸かせる

のはおいしいが、それからどうするのか。最大の武器を手放した後にも舞台の上に居座ることは、冷や汗だらだらかくのではなからうか。

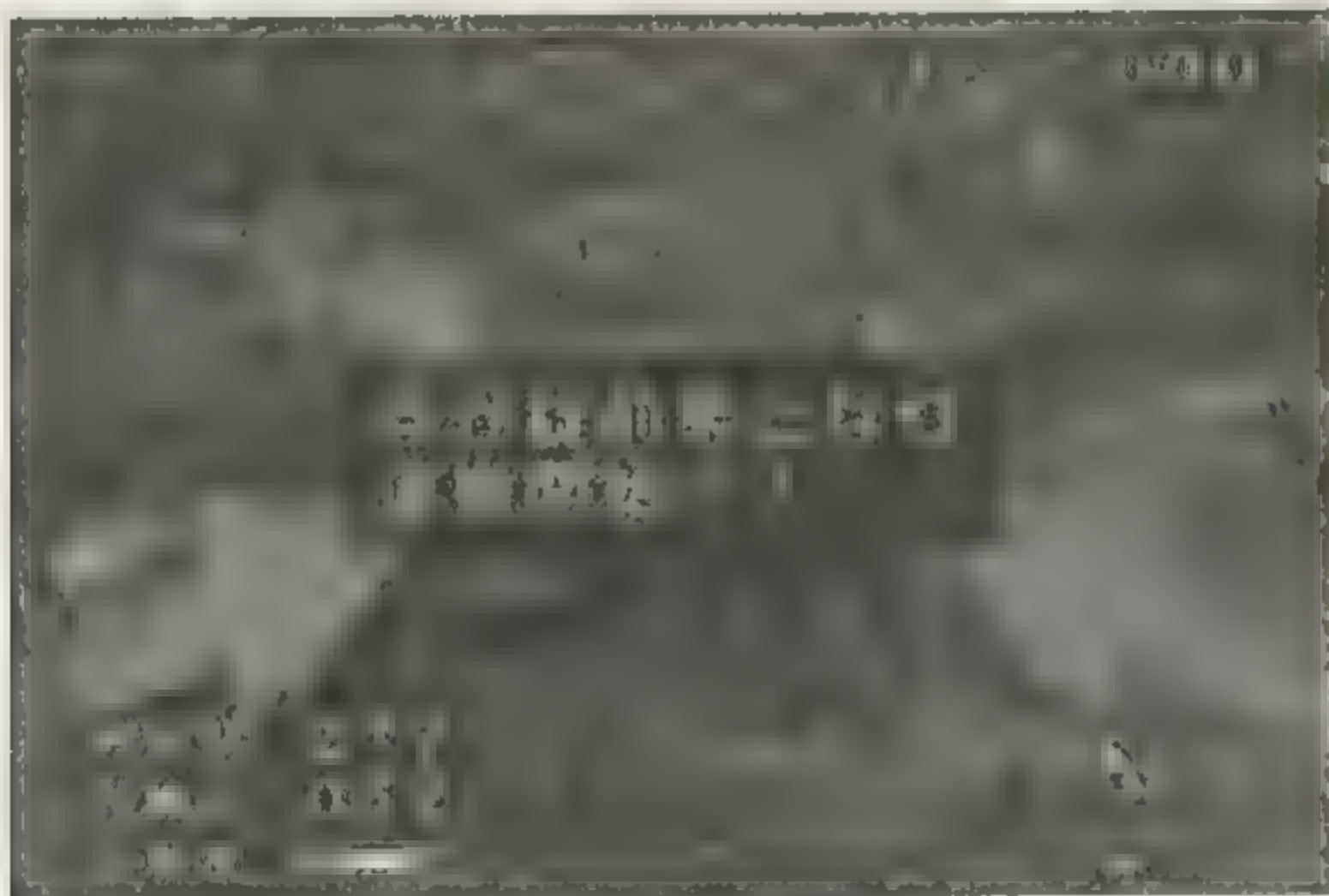
この『大玉』を創った斎藤由多加というクリエイターは、「出落ち」した後もお客を楽しませ、間を持たせられる名人である。処女作の『タワー』は、雑居ビルを横から眺めた断面を見ながら、エレベーターの置き方を工夫して、高層ビルに発展させるゲームだった。ぱっと見て、とてもわかりやすい。しかし、「エレベーターの待ち時間が増える→住民が減る→収入が減ってビルの建築が滞る」という過程を実現することは厄介そう。そうした細部を詰めていく作業を放り出したゲームは山ほどある。斎藤は、「出落ち」した

後もきっちりお客を楽しませる手間を惜しまない、大胆さと繊細さを併せ持つ珍しいタイプなのだ。また『シーマン』禁断のペット』になると、水槽の中に得体の知れない卵を落とし、得体の知れないシーマン(300本限定で故・大川CSK会長)にマイクを通じて話しかけて育てる、とまたしても「出落ち」ものである。見



「大玉」を発射して無名の兵士たちを援護し、「任天の鐘」を運ぶ「釣鐘衆」を守って敵の本拠地に入りこむことが目的。音声コマンドや大滝秀治のナレーションといった「声」にこだわりのある





フィールド上には「音声コマンド」が配置されており、大玉を当てて回収すると使えるようになる。しかし、兵士たちの「信頼度」が低ければ、なかなか命令に従ってもらえなくて苦労する

てるつもりが見られてる、話すつもりが話しかけられてる。そんなゲームと人間との「関係の揺らぎ」は思いつきやすいが、商品化にこぎ着けられる内容、つまり一定のプレイ時間とやり込み性を持たせた根気は「誠実」とさえ言える。

しかし、1本のミニゲームならともかく、GC用ゲームとしては大作、まして任天堂ブランドに恥じない内容に仕上げるのは至難の業だ。そこに主役は「山ノ内家」、「任天道」という武士道の設定、さらに人間国宝級の俳優・大滝秀治を声優に起用したのはよくぞと

思うが、まあ「出落ちのだめ押し」である。その先の内容にこそ「斎藤のすごみ」があるはずだ。

## もっとステージ数が欲しい

やはり、ただのピンボールではない。ゲームの目的は大玉を敵陣に放り込むことではなく、「任天道」と書いた釣り鐘を担ぐ「釣鐘衆」を守って、次の戦場に兵士たちを送りこむこと。つまり主役は無名の兵士なのである。

そこでソフトに同梱されてるマイクの出番となる。「押せー」「進めー」「集まれー」と声に出して指示を与えるのはとっぴな発想のようでいて、実質上は「スタークラフト」などリアルタイムコミュニケーション(以下RTS)の命令と同じく、カーソルを動かして目的地や動かしたいアイテムを指定したりする。プレイの上で意味がある対象しか指示できないので「不自由な(かんたんな)RTS」といった風情だ。

大玉はただの物理エネルギーの

固まりであって、敵味方の区別なく鑿殺(みなごろし)していく。わが意のままとならないボールが部下をぶち殺すと信頼度が下がり、必死にかけ声を張り上げても「死にたくないよー」とゴネて言うことを聞いてくれない。インターフェイスにはたかが「3本目の手」にすぎないマイク操作(「RTS命令」をフックとして、「無名の兵士とプレイヤーとの一体感」を成立させているのである。

戦場で部下を激励したりなだめたり武将の恍惚と不安、そしてピンボールの球を落とすとゲームオーバーというあっけない非情、まずは「出落ち」のつかみは成功だ。しかし、その後の「間を持たせる根気」が必ずしもプレイヤーの期待に添っていないように思える。彼のブログにも「長く遊べるゲームか?」について任天堂と協議した「旨がふれられているが、そう

した妥協の結果とも、常識的な判断とも取れる痕跡が混入しているのだ。大玉が暴れ回る豪快な見かけとは裏腹に、この戦場の勝敗は「兵士の数の多寡」により決まる。信じられない角度でボールを入れるフライングプレイを決めようが、結局は累積的で作業の積み重ねによる数に還元され、どかーんと大当たりの一撃でクリアなんてない。一枚ごとのマップは練り込まれて労力がかけられてるので十分なステージ数が用意できず、それでもプレイ時間を稼ぐ必要がある。だが、一面ずつの敷居を上げて何回もやり直しさせるやり方は疑問が残った。「出落ち」のインパクトが薄れてからも何十面も遊べる持久力、「非日常の極み」を「菌みがき、食事、そして大玉」のような日常に溶け込ませる粘り腰がなかったのが残念である。

## 音声コマンドにより得られる「無名の兵たち」との一体感



## おさわり探偵 小沢里奈

text by

戸塚俊一

プレイ時間

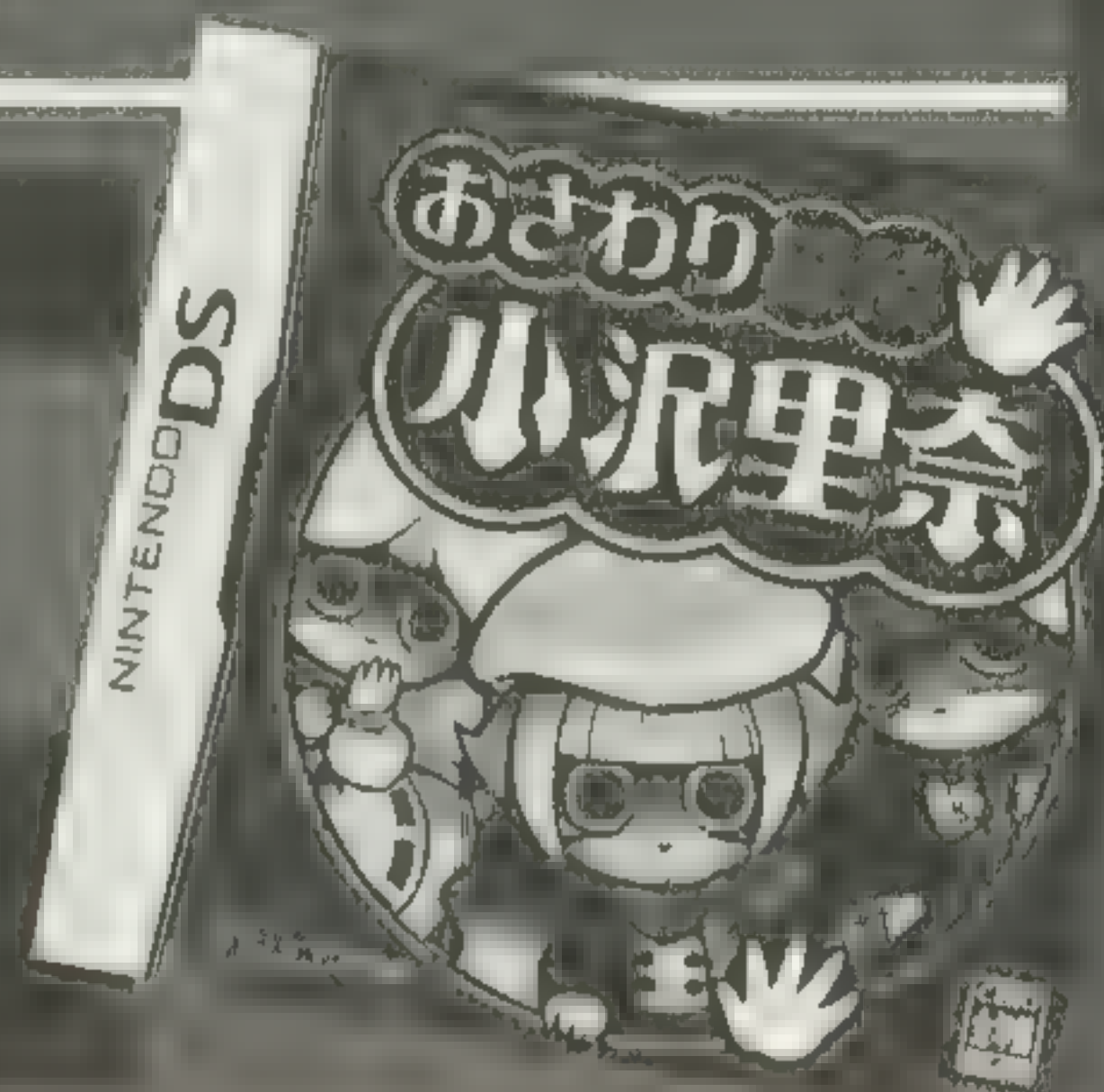
13時間

シおさわりアドベ

ンチャー×サクセ

ス機DS¥4,800円

（税別）



探偵事務所を開業した少女「小沢里奈」が、町で次々と起こる事件を解決していく推理アドベンチャー。独特のゲーム世界が魅力。

## 第一印象で判断してはいけないと思いつつ…

おさわり探偵。ともすれば、ちよつとエッチなギャルゲー的展開を予感させる、珍妙な肩書き。主人公少女・小沢里奈の、駄じゃれ成分100パーセントのネーミングセンス。そこに加えて、単純に「かわいい」と言い放てない、クセのあるキャラクターデザイン。もうこれはアレだ、本気で推理とかそういうのじゃなくて、雰囲気を楽しんでくださいっていう、ファッション性重視のゲームなんですよ？ と高をくくりながらプレ

イすること数時間。

私は自分自身に失望した。ファーストインプレッションで作品の本質を見誤っていたことではなく、ゲーマーとしての感覚がすっかり鈍っていたことに…。

## 触感や反応あつてこそその「おさわり道」

いきなり探偵を志すことになった女の子・小沢里奈となつて、トラブルメーカー的存在の友達を持ち込んでくる事件を調査、解決していくのが、本作の基本設定。シナリオ構成は全4話のオムニバス形式で、複数の事件を並行して扱ったり、調査の進め方によってストーリー展開が分岐するなどの横軸的な広がりはない。

ゲームの進め方は至ってオーソドックス。各移動先にいる人々と

話し、気になるポイントを調査して情報やアイテムを集め、その時々懸案をクリアすることでストーリーが展開していく。

その過程におけるすべての操作はタッチペンに対応。「対応」というよりはむしろ、タッチペン操作が標準仕様と言うべきか。プレイヤーキャラの移動場所指定や、気になるポイントの調査を直感的に行える快適さ、「いかにも」な場所です想定通りのリアクションがあつたり、あるいはまったく予想していなかったタイミングで思わぬ反応があることへのシンプル

# 商品としてのサービスの精神ではなく ゲームとしての遊びゴコロに忠実な佳作



登場人物の細かいアニメーションや、ここぞという場面でのイベントCGの使いっぷりはさすが



な驚きは、十字ボタンでカーソルを動かして実行ボタン……の流れでは存分に味わえない。

本筋の事件調査とはまったく関係なしに、主人公が自由研究と称しているいろいろな物体の触り心地を記録していく「おさわり図鑑」の要素が、画面をタッチすることそのものの楽しさにひと役買っている。その仕組み自体はどーってことないのだが、一枚絵状のフイー

## インパクト大な隣人たち ベスト3

### ①まなみ



本編で起きるすべての事件に関与するキーマン。最初のうちは独特な会話テンポにインフレさせられるがいつの間にか気持ち良くなる。

### ②ヨネ子



まなみが住むアパートの管理人。ただの癖おはさんと思いきや、第1話でとんでもない芸当を披露し、以降まともに見られなくなる(笑)。

### ③サーカス団長さん



第4話で登場。常に自信たっぷりでけんか腰なくせに「うことやる」ことがメチャクチャで、「こんな生き方もアリかな」とさえ思える。

ルド画面に描かれているモノたちに、場面をそれらしく見せかけるためのドット集合単位以上の意味合い、または可能性を与えている点において、制作スタッフの「遊びゴコロ」に対する姿勢を感じた(ちなみにこの「おさわり図鑑」、コンプリートしてもささやかなご褒美CGが1枚表示されるだけ)。

## 無愛想なゲーム世界に 思い知らされたこと

私が本作のそうした遊びゴコロを素直に受け入れられるようになるには、前述した自分自身への失望を乗り越える必要があった。実は第1話と第2話で何をすれば先に進めるのかまったくわからなくなり、先に遊んでいた嫁(一般人)に、ヒントというかそのものズバリの解法を教えてもらい、やっと突破できたのだ。解法を聞きそのとおりに実行した直後は、仕掛け

のあまりの単純さとその唐突さ、脈絡のなさで相まって、力が抜けた。

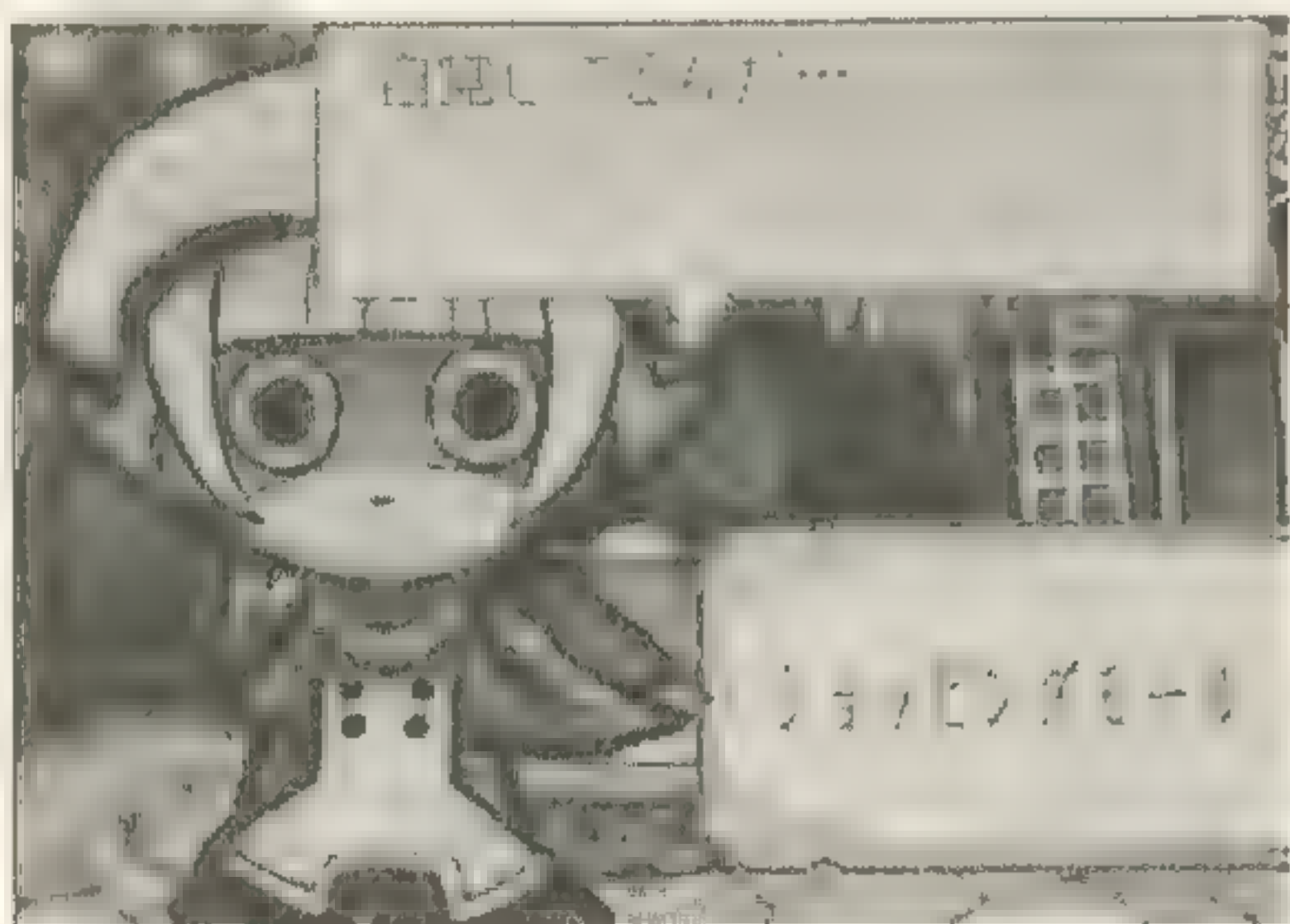
そもそも文字で与えられるヒント情報が少なく、こことここにタッチすると何か起きるよ、みたいにプレイヤーの行動を親切に誘導するシステムも採用していない。かといって、この場面なぜそういう行動をとればいいのか? といった明確な理由づけが用意されているわけでもなく、「こんな不条理な謎わかるわけねーよ」と聞き直ることもできなくはない。

しかし古い記憶をたどってみれば、私が少年時代(1980年代中盤)にプレイしていた思考型ゲームは、たいがいこんな感じだった。道理も考えず、ただ己の「ゲーム勘」だけを頼りにやみくもに働きかけることで、無愛想なゲーム世界に変化をもたらしていく……それをゲーマーの醍醐味と

して当然に受け入れていたはずなのに、いつの間にか時流に飼い込まれてしまったものだ。

そんなこんなで気持ちを切り替えて臨んだ後半(第3、4話)は、謎や仕掛けが常識的なものばかりになり、しかも前半の不条理だった部分のバックストーリー解説があつたりで、いささか拍子抜けだった。その代わり、クリア後にプレイできるようになる「おまけシナリオ」は不条理さ全開。すっかりしなびていたゲーム勘をだいぶ回復できたかも。

## タッチペンで「やわる」 楽しさのとりこじ!!



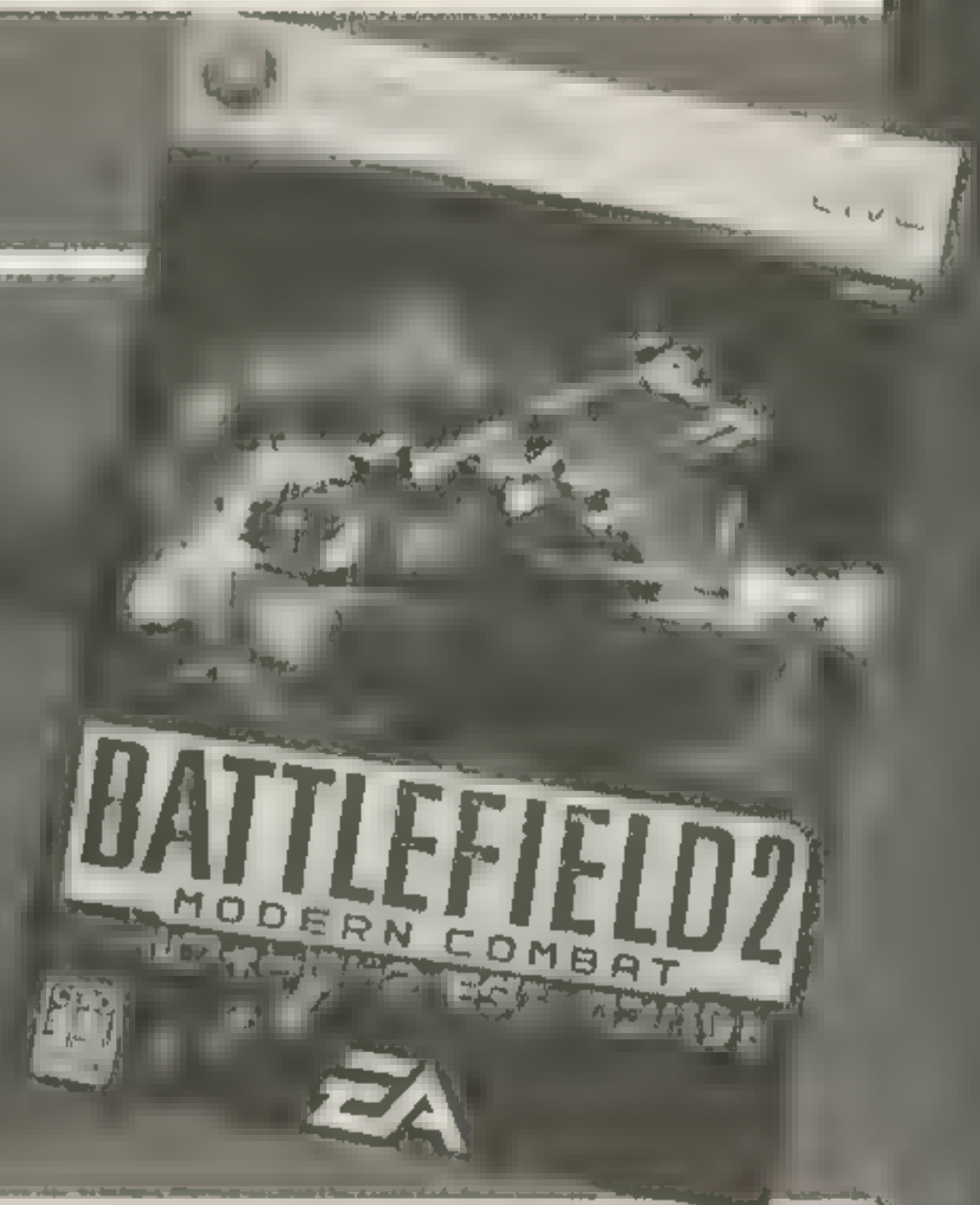
サブ画面には常に主人公・里奈の微妙な表情変化や心の中の本音が表示される。これがなかなか黒い



バトルフィールド2  
モダン・コンバットtext by  
松井悠

プレイ時間

50時間

ミリタリーアクション  
シミュレーション  
コニックス  
種Xbox360 ¥7,140円(5%税込)

全世界で700万本を売り上げた  
モンスターソフトがXbox360  
0で登場

## Xbox360の数少ない魅力のひとつ

日本では相も変わらず苦戦中のXbox360。慢性的に大作ソフト不足と言われ続けてはいるものの、その中にも「名作」は存在する。今回紹介するFPS（一人称視点のシューティングゲーム）『バトルフィールド2 モダン・コンバット』もそのひとつ。PCゲームでさまざまなバージョンがリリースされている『バトルフィールド』シリーズは、FPSの盛んな海外で爆発的な人気を誇ったタイトルで、日本でも根強い人気を持ち続けている。

PCゲームを高いクオリティの画質でプレイしようとする、高性能のビデオボードやCPUなどを要求されることが多く、ソフト代とは別に随分な出費となってしまうのが悩みどころ。しかしXbox360は（ビデオボードやCPUよりも）低価格でハイクオリティな画像のゲームを楽しめる。なかなかほめどころの少ないXbox360ではあるが、PCゲームにとってはこのポイント、なかなかの魅力と言えるのでは。筆者はもともPCで、つまりはマウスとキーボードでFPSをプレイしていたのだが、Xbox版の『Rainbow Six3』をきっかけにコントローラでFPSをプレイするようになった。最初は操作に違和感があったが、今はコントローラのほうがやりやすいかな、という

くらいになっている。PCのFPSプレイヤーの方も、ぜひ一度試してみていただきたい。

## 「ホットスワップ」で広がるFPSの新しいスタイル

本作のシングルプレイでは操作キャラクターをプレイ中に選択できる「ホットスワップ」システムを採用している。これは、自分以外の生存しているキャラクターにカーソルを合わせてボタンを押せば、そのキャラクターを操作できるといったもの。バトルフィールドシリーズは狙撃兵や工兵、衛生兵

PCゲームのグラフィックが家で  
庭で楽しめる時代がやってきた。

ゲームスタート直後の一幕。パラシュートで降下しつつ敵を掃討する





使いこなすのにはコツがいるが、様々な兵器を使用できるのも本作の魅力



オンラインプレイはまだまだ改善の余地がある。早急な対応を望みたい

など、兵科によって、使える武器が異なっているが、状況に合わせてホットスワップを行うことで「狙撃兵でヘリを撃墜」→「工兵で戦車に乗って敵陣侵入」→「援護兵で味方を回復」といった一連の流れをスムーズに行うことができる。現代戦をモチーフにしたFPSの魅力でもあり、問題点でもある「キャラクターの死にやすさ」をうまくクリアした、いいシステムと言えるだろう。筆者は基本的にFPSではシングルモードをプレイせず、オンラインばかり遊んでいるのだが、ホットスワップに

## 快適なサーバさえあれば……

最大24人でプレイが可能なオンラインモード、これが本作の最大の魅力。ルールは陣取りゲームの

すっかりはまっけてしまい、結局全部のミッションをクリアしてしまつた。ただ、味方AIがガンガン敵につつこんでいくため遠距離で狙撃中、気がつくと自分以外が全滅、ホットスワップする相手がない……なんてこともしばしば。ここらへんは、まあご愛敬、といったところだろうか。

「コンクエスト」、敵陣から旗を奪ってくる「キャプチャーザフラッグ」の二種類、マップは十数種類用意されており、リアルな戦場を体感することができるとができる。

しかし、5月上旬時点では、ボイスチャットに不具合があり「試合途中で会話ができなくなる」といった症状が頻繁に発生する。日本での正式なアナウンスはまだ行われていないが、後日オンラインでパッチを配布、修正を行うという噂が流れている。

また、EA社のオンライン戦略なのか、サーバまわりは他のXboxタイトルとは異なつたシステムを採用しており、「自分で部屋を作る」ことや「身内専用の部屋を作る」ことができず、EA社の用意したサーバに接続しなければならぬ。現時点では、アメリカ、ヨーロッパにしかサーバがないらしく、オンラインアクションゲームでは致命的な「ラグ」が頻発する。自分が動いたはずの位置にいなかったり、相手より先に射撃をしたはずなのに、なぜか自分だけが死んでいたり、明らかに自分の腕とは関係のないところで勝敗が決まってしまうのだ。

ゲームが非常に面白いだけに、快適にプレイできる環境がないことがとにかく惜しまれる。せっかくの良作でも、回線の問題でイライラすることが多ければゲームの起動すらおっくうになってしまうだろう。EA社にはオンラインのマッチングシステムを作り直すか、日本サーバを立てていただきたいもの。

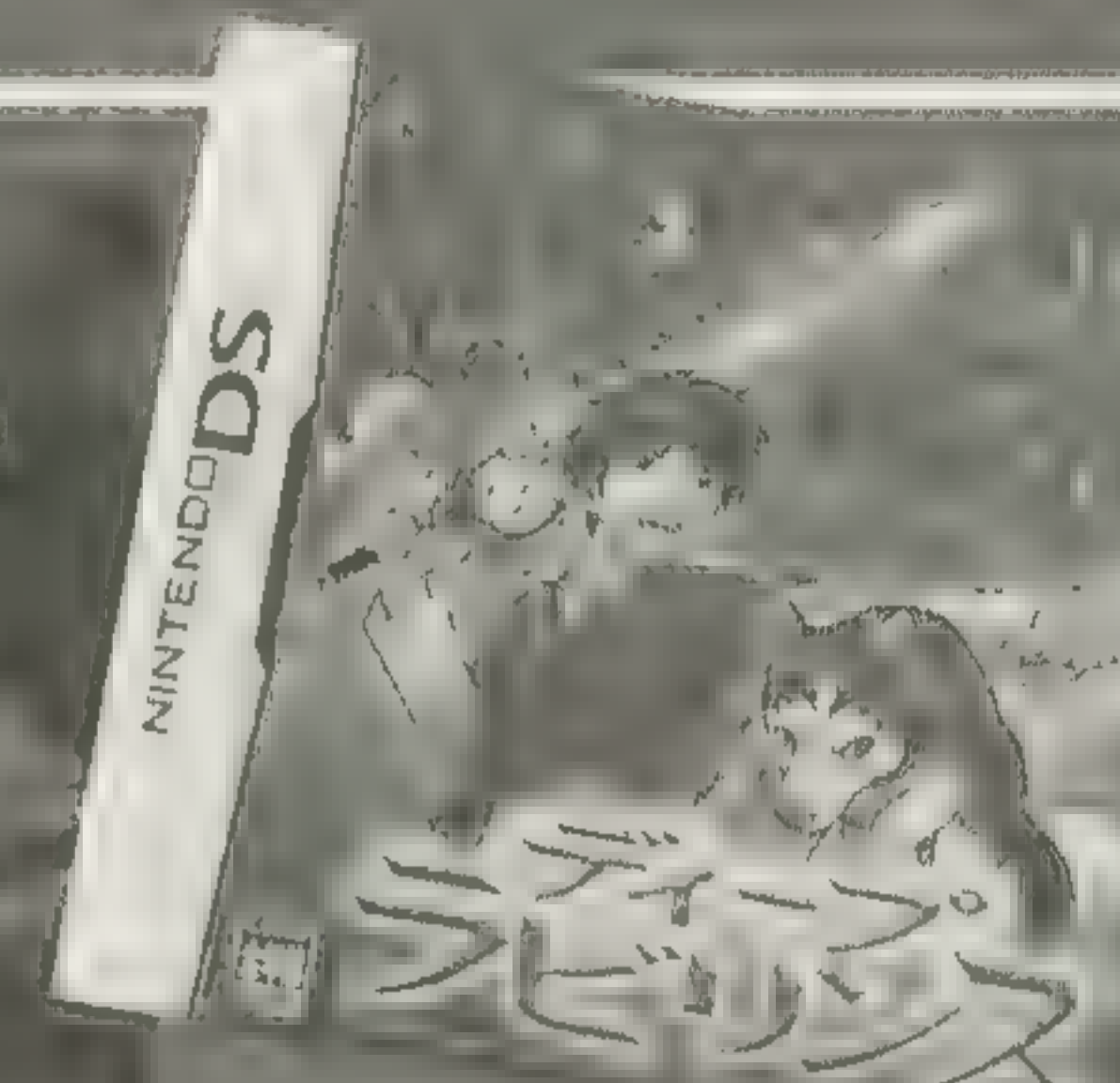
## 薬莖の一発に至るまで作り込まれた戦場のリアルさは必見

現時点では、オンラインまわりが「微妙」な本作だが、そのグラフィック、音響の素晴らしさは今までの家庭用FPSと一線を画している。D4対応のテレビ、5.1chの環境があれば、まさにそこは「戦場」になるだろう。職業制を採用しているため、FPS初心者でも武器の選択がわかりやすく、とっつきやすいはず。また、オフラインモードのミッションをクリアすると、特殊な条件下のステージでプレイできる「チャレンジモード」が出現。オンラインの問題がクリアになるまでは、これをやりこんで待つことにしよう。



## ディープラビリンス

Text by  
P.A.M.  
プレイ時間  
18時間  
ソRPGメインタラ  
クティブ・ブレイン  
ス版DS¥5,040円



# 人間の魂をそそる深き迷宮 新しくて懐かしい冒険が待つ

ケータイアプリのフルポリゴンRPGがDSに移植。シナリオ加藤正人氏、サウンド光田康典氏のコンビが担当した本作の実力は？

## なぜ進むのか そこに迷宮があるから

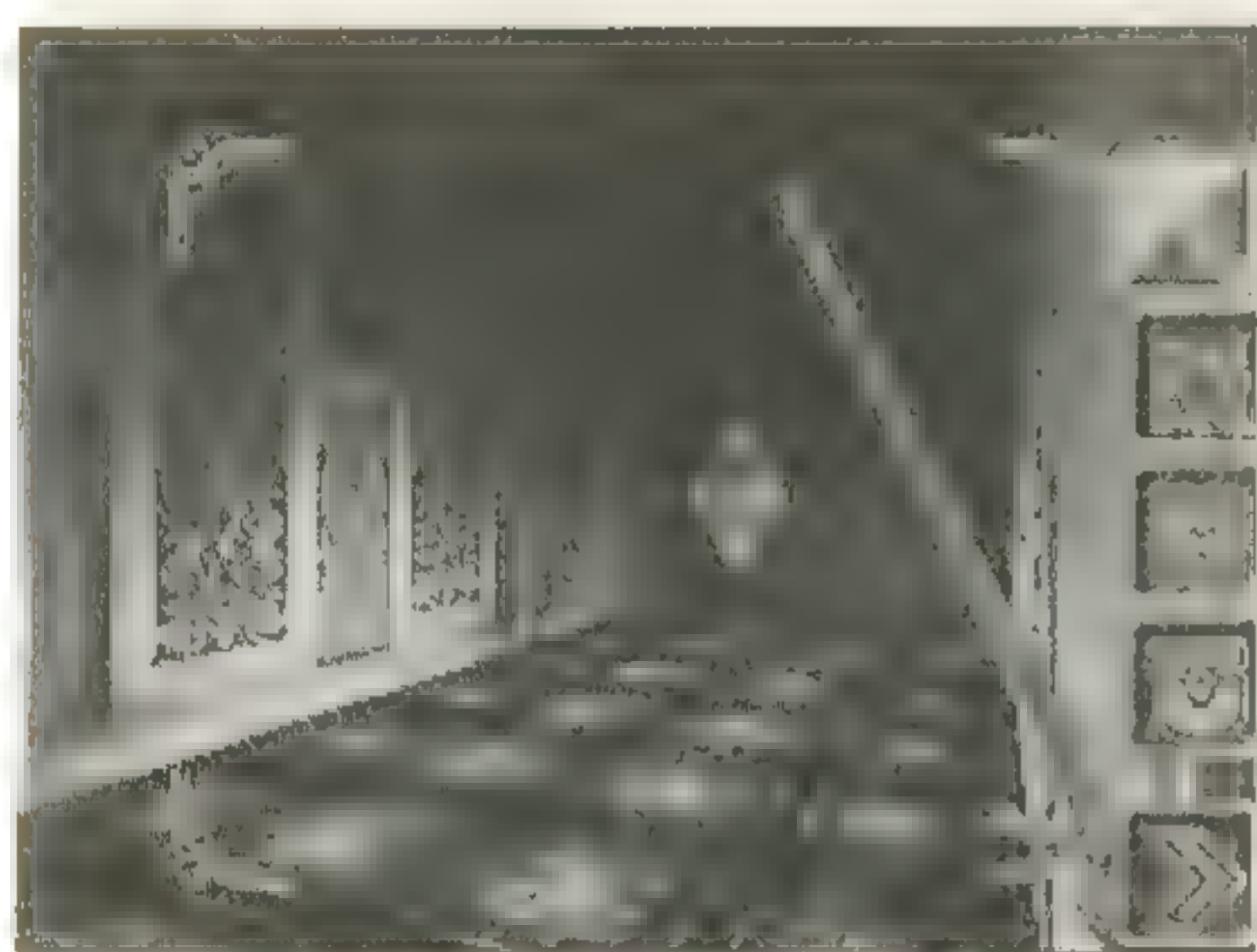
なんとも不思議なゲームだ。どこがすごいのかと聞かれると答えに困るが、なぜかやめどきを失い、手が痛くなるほどプレイしてしまう。ただ動かすだけで楽しかった昔のゲームの感覚がよみがえってくる。思えばファミコンやSFC時代、ゲームは今より容量も少なく、グラフィックも劣っていた。けれど、確かに面白いタイトルは存在した。それは演出をのぞいた本質の部分で、人間の欲求を的確に突いていたからではないか。

『ディープラビリンス』も同じことが言えそうだ。正直なところ、3Dグラフィックは美しいと称するには程遠く、システム面も、文字を描いて呪文を発動させる仕掛けはDSならではの、ほかに先例がないわけではない。迷宮を冒険するという企画自体は、それこそありがちなものだ。でも、やっぱり面白い。宝箱には何が入っているのか。扉の向こうはどこへ続くのか。次は何の呪文を覚えるのか……。剣ならぬペンを目の前の敵に向けてひたすら振るのも、手応えを感じる。迷路があるなら解いてみたい。宝があるなら集めてみたい。隠し通路があるなら見つけてみたい。敵がいるなら倒してみたい。そうしたダイレクトな欲求に応えるべく、省くところはしっかりと省いて「迷宮探索」の骨組

を提供した『ディープラビリンス』。もう少し派手な演出があってもいいと思うが、外見ばかりをつくらって、中身がないよりよほどいい。シンプルといっても画面をよく見るとちよつとした手がかりがあって、隠し通路がわかったり、ショートカットで鍵を温存すれば終盤貴重なアイテムが手に入ったりと、ゲーマーを喜ばせる要素も程よく散りばめられている。

## 慌てるとミスの連続 手書きの呪文システム

ジャンルは自分視点で3Dダンジョンを進む、初期のPSソフト



十字キーを左手で操作して移動、右手でタッチして攻撃という操作体系。左利き用のモードもある







## ファイトナイト ラウンド3

text by

松井 隆

プレイ時間

30分

シボクシング×エ

レクトロニックアーツ

0円(5%税込)



直感的な操作、作り込まれたグラフィックに酔いしれる

## 「アリがいる」だけで購入動機に

今までボクシングゲームをプレイしたことのない筆者だが、今年初頭に『ファイトナイト ラウンド3』（以下『FN3』）の予告ムービーを見てから「これは絶対にやりたい!」と思い続けていた。その理由は至極単純。「ゲームにモハメッド・アリが登場する」からである。恥ずかしながら、ボクシングにあまり詳しくない筆者ではあるが、このゲームを「まずはキャラゲー」としてプレイしてみることにした。

『FN3』は海外のスポーツゲームメーカーとしても有名な「エ

レクトロニック・アーツ」社のボクシングゲーム最新作。アナログスティックの操作でパンチを繰り出せる「トータル・パンチ・コントロール」システムを採用、ボタンの攻撃を行う既存のボクシングゲームとは異なる「直感的な操作」を実現した。また、異常なまでに選手のグラフィックが美しく、まさに実写と見まがうほどの選手の姿、パンチモーションや殴られたときの表情などは必見。

## 直感的なパンチ操作! とうたつてはいるものの…

本作の最大の特徴は「トータル・パンチ・コントロール」にある。ジャブやフック、アッパーなどをそれっぽい右アナログスティックの動き…たとえば、アッパーなら斜め下からぐりと斜め上ま

で回す……で繰り出すことができる。しかし、この操作は「選手を操作している感覚を味わう」ことはできるのだが、「ゲームをプレイする」となると、なかなか思う通りに連打を繰り出すことができない。そこで、筆者は操作設定を「ボタンでパンチ」のモードに切り替えてプレイを続けることにした。ただしこのモードでは相手を一撃で追い込める「スタン・パンチ」や「フラッシュKO」などのスペシャルパンチを出すことができない。普段のパンチはボタンで

これこそ「リアル」。Xbox360の性能を堪能できる一本。

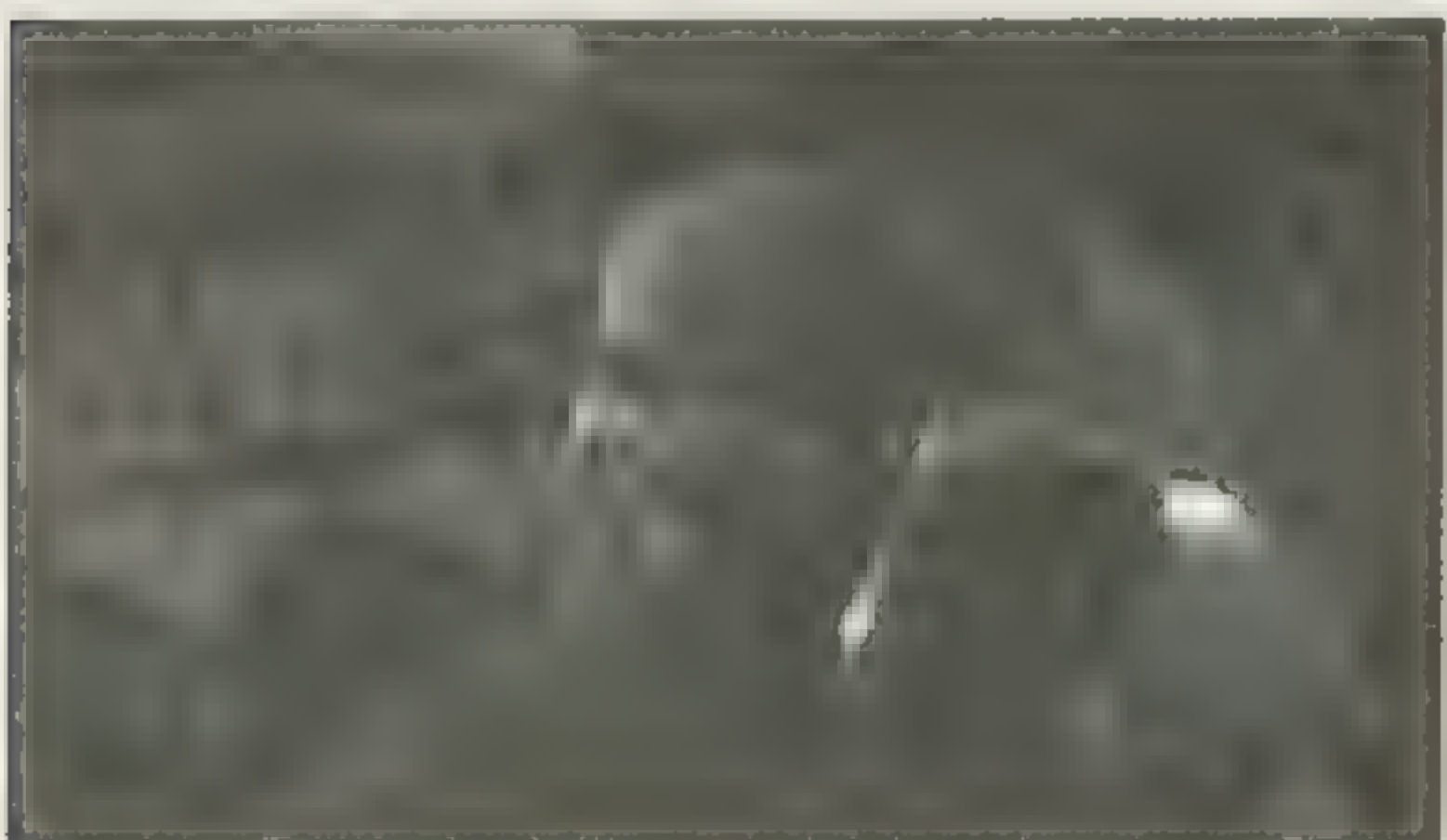


アリ、ホリフィールドをはじめとする超有名選手たちの競演





ここまでリアルなボクシングをプレイできる、という喜びに浸れる



TVCMでも流れたノックアウトシーンは圧巻

る。一人用のモードを進めることで、パンチ力がアップするグローブや、スピードがアップするシューズなどが入手できるため、プレイヤーの「カスタマイズ欲」をくすぐる作りになっている。

繰り出し、ここぞというところでは、アナログスティックをぐりぐりと動かしてスペシャルパンチ、という微妙なプレイスタイルになってしまった……のだが、これが非常に強かったりする。普段はジヤブで間合いを計りつつ、相手のパンチをかくぐってボディから左右のフックで連打、みたいなことが簡単にできるようになった。

また、「スウエー」、「パーリング」、「ガード」などの動作は左アナログスティックで操作する。これを習熟すれば、すべての動作を左右のアナログスティックで行うことができるようになるのだろうが、その道は少し険しそうだ。

## 自分だけのキャラクターで超有名選手と戦う喜び

いる。

ちなみにオンラインゲーム情報番組「ゲッチャ」で「曙」や「イチロー」を完全に再現した選手を紹介し、筆者の周りでもかなり話題になっていた。この辺りも発想次第でいろいろな選手を作ることができる。また、オンラインプレイでもオリジナルキャラクターが使用できるため、自分の「ネタキャラクター」を世界の人々に見せつけることも可能（オリジナルキャラクター使用設定がオンのときのみ）。ただし、オンラインで対戦するオリジナルキャラクターのほとんどがパラメータマックス状態に設定されているので、普通のキャラクターで戦おうとすると「パンチが当たってるのに全然倒せない」、「相手のパンチが妙に強い」など、ひどい目にあうので要注意。

## キャラクターと自分が一体化する喜び

左右のアナログスティック、Lボタン、LRトリガー、4つの

ボタン、方向キーをフルに使いこなすのはなかなか難しいが、小一時間も練習すれば自分の思ったとおりには選手を操れるようになる。相手のパンチを読んでスウエーし、そこから一気に左右の連打、反撃を試みる相手の左フックをパリーングしてからさらに強打といった、既存の格闘ゲームとはひと味もふた味も違った爽快感、奥の深さを堪能できる。個人的に、鉄拳やバーチャファイターのようなテンポ感のある格闘ゲームばかりを好んでプレイしてきた。ワンセットの攻撃や連続技で仕切り直しになることが多い格闘ゲームとは異なり、「単発の技を当てること」ではなく「試合全体の流れを考える」ことが非常に楽しい。

オンライン、オフライン問わず、自分と同じくらいの腕前のプレイヤーがいれば、おそらく一生遊び倒せるゲームと言えるだろう。操作に慣れるまでが少し手間取ると思うが、それを乗り越えればきつと満足できるはずだ。

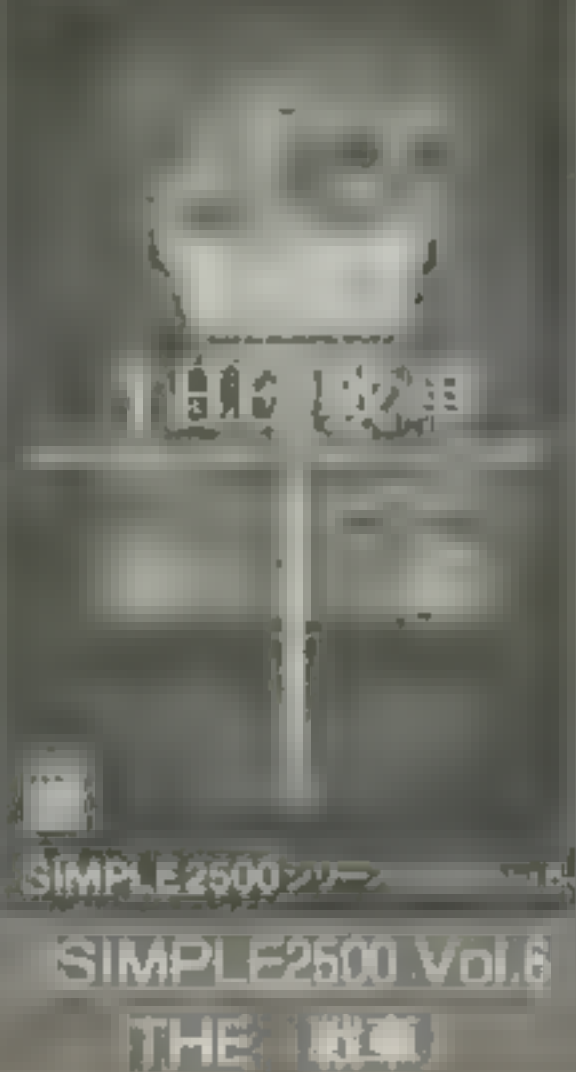


# 時間のないゲーマー諸君、ここに集え!

## SIMPLEシリーズ特集

text by  
鮎尾拓朗

プレイ時間  
**40分**



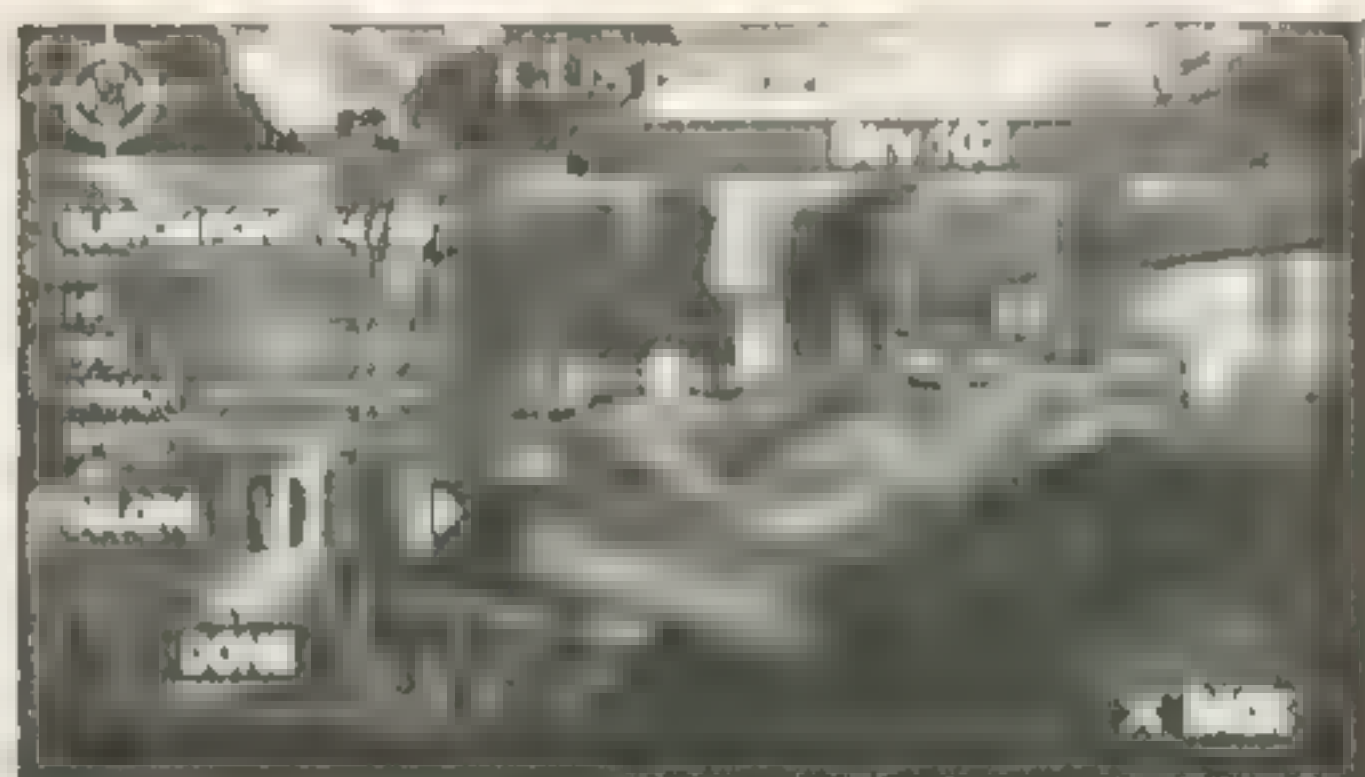
小粒と侮つてはいけない。少しの時間で快適に遊べるタイトルが毎月リリースされているSIMPLEシリーズ。空いた時間で、移動中にサクサクとプレイしよう。

### SIMPLE2500 Vol.6

THE 戦車

### 手のひらで展開 される電撃戦

強力無比な戦車を駆り、敵戦地に布陣されている戦車をすべて撃破する。PS2で販売されていた同名タイトルのダウンサイジングだが、中途ハンパにリアルな挙動（ほめているンですよ?）と思いつどおりに動いてくれない愛機のもどかしさ、戦略を小難しく考える必要のないミッション構成。「戦車の何んたるや」をアレコレ覚え



入手した戦車は、4つの能力を10段階でカスタマイズでき、機体色も変えることが可能だ

☑シューティング  
機PSP  
¥2625円(5%税込)  
発06年3月30日

る前に、感覚だけでプレイするところが可能だ。本作にはミッションモードのほか、他のプレイヤーと砲手・操手とに分かれての協力プレイと、複数のプレイヤーと電撃戦を繰り広げる対戦モードが用

意されている。協力プレイでは、互いに息がピッタリ合わない、序盤ミッションの遂行すらおぼつかない。また、対戦モードでは手塩にかけて育てた戦車を実戦投入することが可能で、多人数での戦闘は『黒騎士物語』や『バルジ大作戦』がDNAレベルで刷り込まれた世代を虜にする。搭乗できる戦車は全部で13種類だが、最強の戦車よりもStv.103（Sタンク）に目が行く。強力でありながら砲塔の微調整すらきかず（すなわち、ゲームでは地形の起伏だけで敵戦車を狙わなければならない）、待ち伏せ特化の戦車を「電撃戦に投入する」男気。電車での移動中や、ちよつとした待ち時間の間にサククリとプレイし、短時間で爽快感を味わうことができる。君の手のひらが戦場だ!



「ガイコツいっぱいいれーっ！」

世界の海に漂流する  
幽霊船を探索だ！

剣と銃を両手に持ち、世界の海を荒らしまわる海賊が魔の海域に眠る秘宝を捜し求めて幾多の幽霊船を探索する。最初は狭い海域だったマップも、アジトを攻略して海図を手に入れるたびに探索できる地域が徐々に広がっていく。単身で乗り込む幽霊船では一定時間



幽霊船を探索するマップ画面。新しい海図を得ることで探索可能な範囲が広がるぞ

3Dアクション機PS2 ¥2100円(5%税込) 発06年04月06日



相手は物の怪、構うこたアねえ。剣と銃の連撃で迫り来る敵をバッサバッサとなぎ倒せ！

内に敵を倒す、積まれた財宝を探索などの船によって異なるミッションが定められているが、基本は船という限られたフィールドで迫り来る異形を斬っては撃ち、撃つては斬るのオンパレード。斬撃の合間にスティックを倒して、敵の攻撃を華麗にかわす。だっ広いフィールドを時間かけて駆け巡るのではなく、愚鈍な異形どもに（舵の形状をしたイカス）ロックオンカーソルをアテながら何も考えずに蹴散らし、短時間で船を制圧するスマートな「俺様最強の海賊」プレイ。海の男に冗長なビジュアルシーンなど必要ない。

こちとら進化と生活が  
かかってんだウホッ

未来に起きる天変地異で村が壊滅する夢を見たボス猿が、平和を守るために新しい種族への進化を目指して旅立つリアルタイムシュミレーションだ。ボス（主人公）は隊列を組んだ部下と行動していて、彼らには素材の持ち運びや他種族との戦闘を命令できる。彼らと持ち帰った素材で村を繁栄させ



シARPG機PS2 ¥2100円(5%税込) 発05年04月27日

母なる星を守るため進化を繰り返して、新たな素材を探しに前人未到の野へレッツ&ゴー



村に素材を持ち帰れば数と種類に応じて施設が増えていき、村が発展していくぞ

ながら戦力を固め、進化のためのキーアイテムを手に入れる。ボスはキーアイテムの力で猿から猿人、やがてはヒト（原始人）へと進化するたびに新しい能力と知能を身につける。「運べー！ 戦えー！」といった命令をボタンひとつで決定し、部下たちが目標に対して一斉にワラワラと群がっていく。冗長になりがちな探索・戦闘という行為をテンポよく「繰り返して」実行でき、メッセージを極力押さえ、視覚で理解できるように簡略化した、ストレスと無縁のゲームシステムに好感が持てる一本だ。



## パチンコ・スロット特集

text by  
目黒万寿  
プレイ時間  
40分

NINTENDO DS

ALADDIN



今や売上上位ランキングも当たり前になったパチスロ移植モノ。実機でも人気の2作品が、流行の携帯版で登場。

## パチスロ店では 人気の2機種を検証

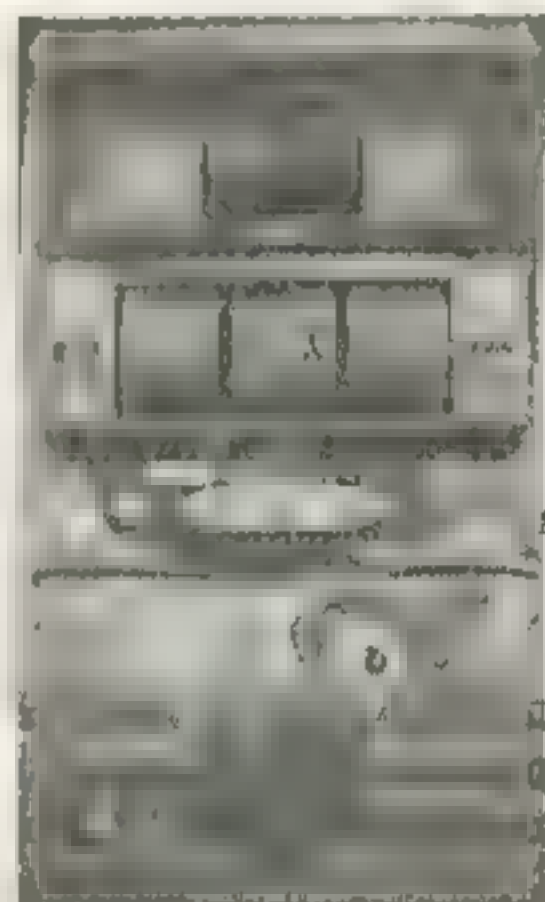
個人的なことだけれど、今回レビューする『押忍! 番長』と『アラジン2 エボリューション』の2つに共通していることがある。実は、どちらも苦手なのだ。といっても実機を打つほどの度胸はないので、ゲームセンターで挑戦したことくらいしかないのだが、つぎ込むだけつぎ込んだ挙句レギュラーボーナス! しかも単発終了!! そんなことの繰り返し。他の機種では、実機も含めて、そこそこ勝率が良いほうだと自負しているの

だけど、この2機種だけは相性が悪い。どちらも人気機種なので、PS2版も発売されているが、もともと相性悪いから購入する決断もわかなかった。ところが今回、携帯ゲーム版が発売され、良い機会かもしれないと触ってみることにしたのだが……。

## パチスロゲームの お手本的名作!?

まず『押忍! 番長』だが、気楽に打てるというわけで早速起動。画面はPS2版や前作『吉宗』同様、実機を忠実に再現している。演出画面以外の実機部分の立体感も申し分ない。サウンド面は、PSPの貧弱なスピーカーを使いながら、かなり良い線まで再現していると思う。少なくとも、これまで遊んだことのある他社のPSP

縦画面モードでは、実物そのままに描かれた筐体全体が見えて嬉しい。でも、ちよつとこれで目押しするのは不可能だと思う。



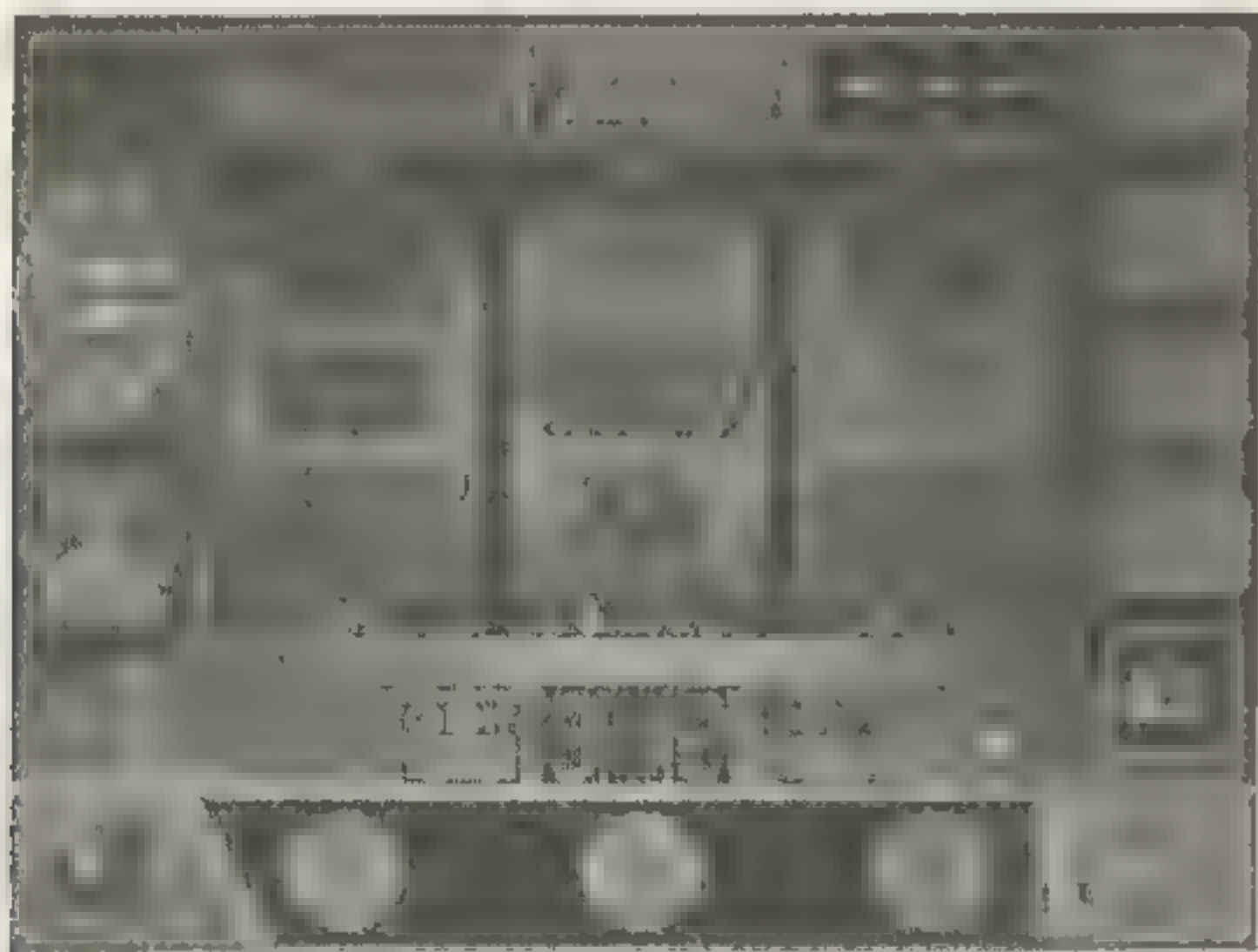
「大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍! 番長 PORTABLE」  
ジシミュレーション  
大都技研機PSP ¥4,410  
円(5%税込)

ゲームよりは、音質が良いと感じた。横長のPSP画面にうまく配置された各種データも、リールや演出画面をジャマすることなく見やすいように配置されている。演出画面は、Lボタンで拡大表示が可能。さらにボタンを押し放しにすれば、全画面表示でも楽しめるのだ。シミュレータとして肝心な、リールの挙動だが、これも申し分ない。まるで、本当に内部でドラムが回転しているようだ。さすがにPSP画面ではリールが小さくて見づらいが、これなら十分目押しも可能だろう。

さて、まずは「実戦」モードに挑戦してみた。5000円〜10万円の中からルーレットで軍資金を決定。用意された数台の『押忍! 番長』から、前日、前々日のデー

# ランキング上位の常連パチスロが、 いよいよPSPやDSへも本格進出





パチスロの面白さに特化させた新参メーカーに軍配  
実戦パチスロ必勝法! アラジン2エポリーション DS  
DSシミュレーション×セガ機DS¥3,990円(5%税込)

タやこれまでのボーナス履歴などを元にプレイする台を選ぶ。結論からすれば、やっぱり『押忍! 番長』は苦手だ。当たったとしても、5000円ほどしかかって、ようやくレギュラーボーナス、そのまま連チャンゾーン抜け。何度チャレンジしても同じ。『ゲームでもこれかい!』と叫びたくなる。実物では、早々に心が折れて台を離れるのだが、ゲームなので続投してみる。軍資金ルーレットで3万円以上あれば、なんとかもう一度ボーナスを引けるのだ。すると、まるで違う機械のように連チャンし始めるじゃないか。あこがれのビ

ッグボーナスも堪能。『吉宗』譲りの1G連(ビッグボーナス終了後、次のボーナスをすぐにそろえられること)の連チャンも体験。こうして獲得したメダルを、「景品交換所」でいろいろな演出画面や特典と引き替えて「鑑賞」モードなどで楽しむことができる。その他、いろいろな部分で細かいところまで行き届いている感があるのは、さすが名作PS2版『吉宗』以来のノウハウをためてきた大都技研ならではの。携帯機用ゲームとしても、シミュレータとしても、まさにお手本になる一本だ。

## タッチペン操作は楽しいが、ターゲットは誰?

さて、『アラジン2エポリーション』は、DS版でプレイしてみる。まずは「スログ」モードのプロフィールを作成。ここに以降のゲームプレイのデータを蓄積していくことになるのだが、あまり魅力的とは言えないアバターから自分の顔を選ぶのがキツイ。この辺は、もう少し『どうぶつの森』

でも見習ってもらいたかった。ただし、自分のプレイがスキルグラフィで表示されるのは、結構見やすくて良いかも。ゲームのほうはというと、演出画面やデータなどは主に上画面に表示されて、下画面はリールやボタンなど。ここをタッチペンで、実機そのままに操作できるのは、ちよつと嬉しい。もちろん、各種ボタンにも対応しているの、タッチペンが面倒という人でも問題ない。こちらも実戦モードである「スロットープレイ」に挑戦。なんと、あれほど実機は

苦手だった『アラジン2』で、人生初の万枚越えを達成!! いままで終わらないボーナス連チャンを体験できた。これが本物だったら……と思ったところで始まらないのだけど。ところで『アラジン2』ではスロットープレイ後に、プレイした台の「設定」当てクイズをすることができる。そこでビ

ックリ、この万枚越えの台はなんと「設定1」だった。やはり『アラジン2』も怖ろしい……。

ただ、『押忍! 番長』に比べると、どこかTVゲームの過ぎるように感じる。画面で表現される筐体も、いかにもイラストだし、データ関係のレイアウトも微妙。というか、特に上画面は、実機をマネてみました程度の雰囲気しか感じられなかった。下画面は、タッチペン使用を前提としているのに、各種データの確認時はボタン操作と面倒。携帯機なのに、片手プレイできないのも辛い。ミニゲーム搭載の理由も明確と言いつけない。DS得意のすれ違い通信にも対応だが、ヘタレなプロフィールは公開したくない人もいるわけ(ここにもいます)。ゲームメーカーとしても老舗のセガとサミ

## パチスロの面白さに特化させた新参メーカーに軍配



「インタラクティブ・ライブ」の秘密に迫る 全ては枯れシダに託して  
有ってはならないものぞ。

# 平沢進氏 インタビュー

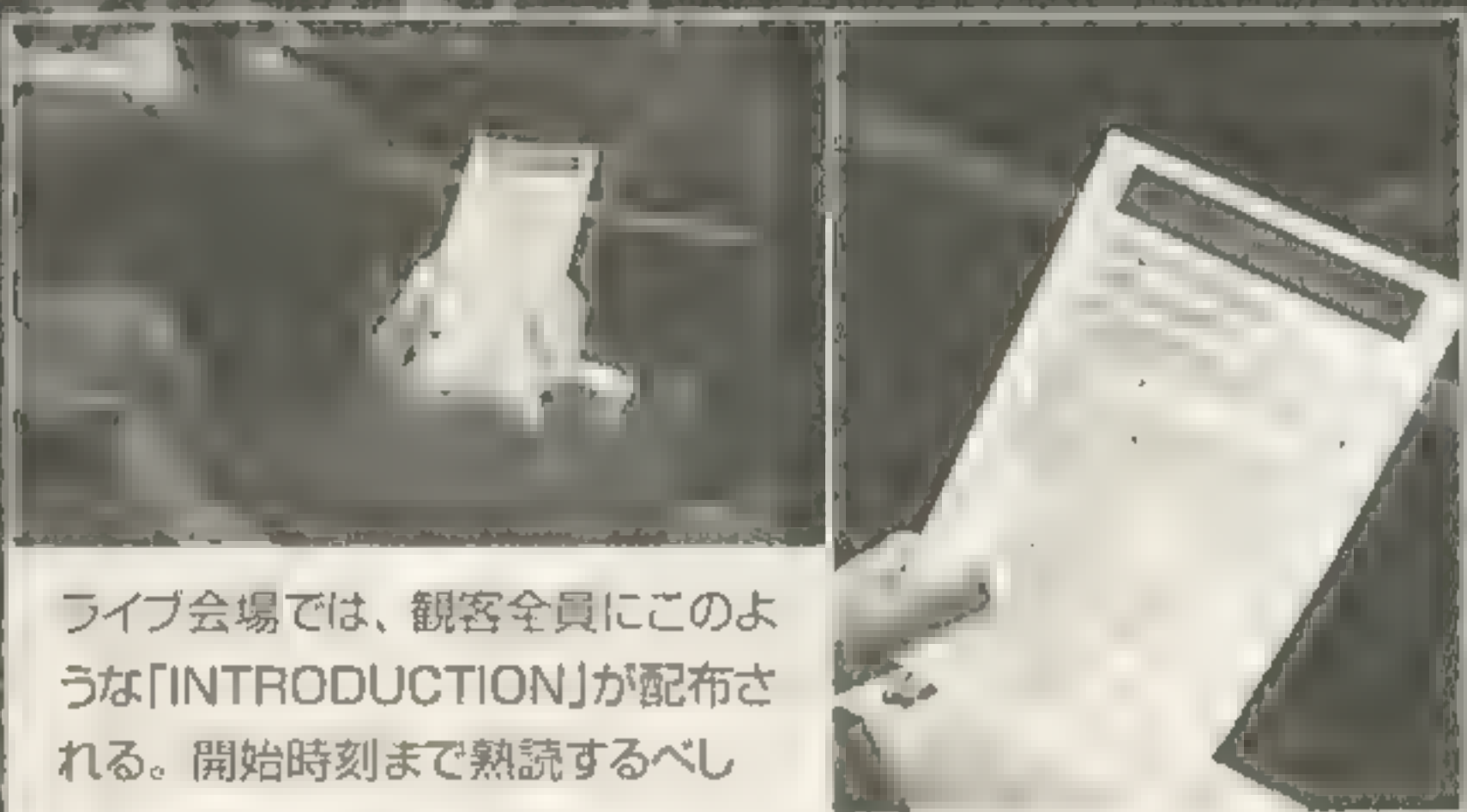


「サウンドノベル」をほうふつさせる  
別名「ロールプレイングコンサート」

初回のライブ後は  
予想以上の反応が

一番最初に「インタラクティブ・ライブ」を行った時のリヌス氏の返答は「かきつけたが、やはりみなさん戸惑っていらしたのでしょ

平沢氏（以下平）「やっぱり一番最初はみんな「新しいモノに出くわした」といった感じで、どう対処していいかわからなかったんですよ。でも、しかし、却座に「イニタラフティブ」ライオン時代に参る自分たちの役割を理解して、それぞれがチームの攻略法を研究するサークル的なものの精成」といった動きが起きました。もちろん、「イニタラフティブ」ライオンを始める前から何かしらの反応や具体的な動きが「イニタラフティブ」内で見られるだろうとは予測しておりました。



ライブ会場では、観客全員にこのような「INTRODUCTION」が配布される。開始時刻まで熟読するべし

「インタラクティブ・ライブ」をゲーム的に説明するなら、現実世界での行動を伴うインタラクティブで豪華な「サウンドノベル」といったところであろうか

とは、日本がなす高度な組織化が起こるなど、予想以上にリス・手口内でコミ・ユニケ・リ・ションが生じていましたね。ただ、今では「イ・タラク・エイ・ブ・ラ・ブ」を公決する際には、そのような動きが起ることも、王前提にならなくていまでも、イ・タラク・エイ・ブ・ラ・ブを公決するものは単なる入り口で、周辺に生じるリス大したものの行動やコミ・ユニケ・リ・ションそのものが主役であるようなエンタ・テイメントになれはいいな、という気持ちで半分持ちつつやっております。



技術面や使用している機材に

平 実は「インタラクティブ・ラ  
イブ」で使われている技術はそれ

特に会場側で行われるイベントはローテクとも言えます。会場とイベントスペースを二つの空間に分けて、上層部を機材や照明のエリアにするところが多い。高度なものは、ステージではエンジニアや作業のサポートがなければなりません。ことは一切やっていません。たとえば、観客の車を拾って、ロビーで

というシステムは

てい、使用しているコンピュータは10年以上前のマシンで、しかも、ハードウェアは、二メーションも動かしているんです。やっているのは私自身なんですよ。これは、聞いてくれる方が、段々、面白くなるので、ぜひ、おもしろいと思って、上がってきています。しかし、基本的に、コンピュータは、初回が、最も、いいんです。そういえば、以前、某コンピュータメーカーさんが、サポートを申し出てくれましたが、最新のコンピュータを何台でも山積みにしていいですから、今と同じことを表現できますか？」と聞いたら、出来なかったんですね。実際、10年以上前のコンピュータで実現できている」となのだ。

つまり、スベツタの問題では Peer to Peer で行ったの

平定回疆方略

やインターネットってというのは、

そもそもそういうものなんです。

どこかの企業が提供する場所や資

本力に頼った環境にみんなが集ま

っていくのではなく、それぞれ

が、日本の出来を批判する

横のつながりを広げていくこと

その力を表現した

ないかと。今回、ライフ中継を

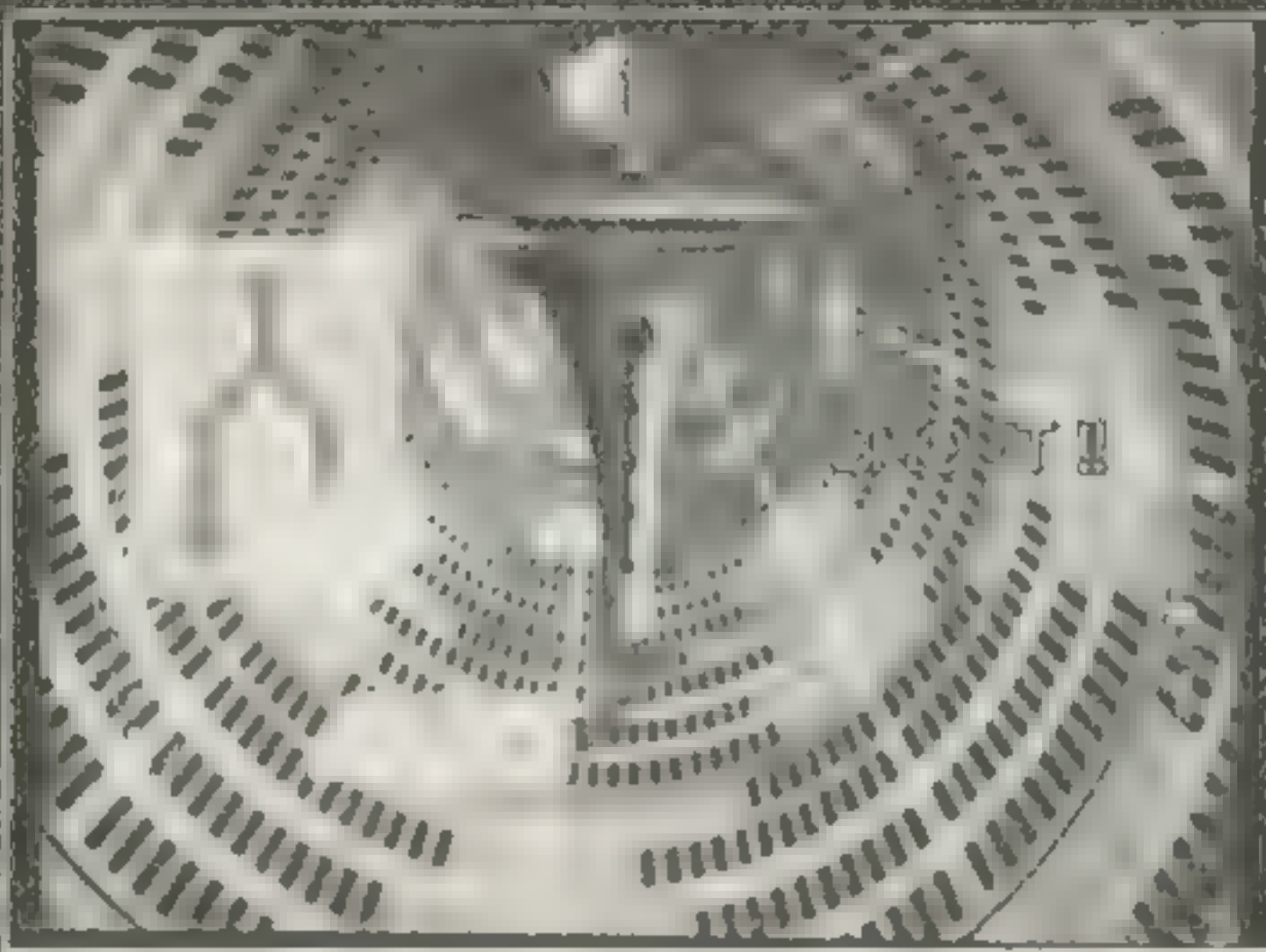
「T O P e e rで行ったの  
で、  
トではないんですか？」  
という意思表示でもあったんです。  
敷居は高いですけど、一度理解し  
てしまえば誰でも、力のない人  
も意見が言えるメディアなんだ  
よ。と。たとえば、画像を配信し  
たりとしたら、高い業者頼まな  
くても自分でできるメディアなん  
だ。と。それをわかっては、



進行の力を手に入れたのは  
とっちになってもなびく

何か何

前に情報を知ることができた。知識は一切おぼろげなもので、両者間でしはしは論争が起たりもしているようですが、平 論争というより、どう楽しむべきかで意見が分かれるように思



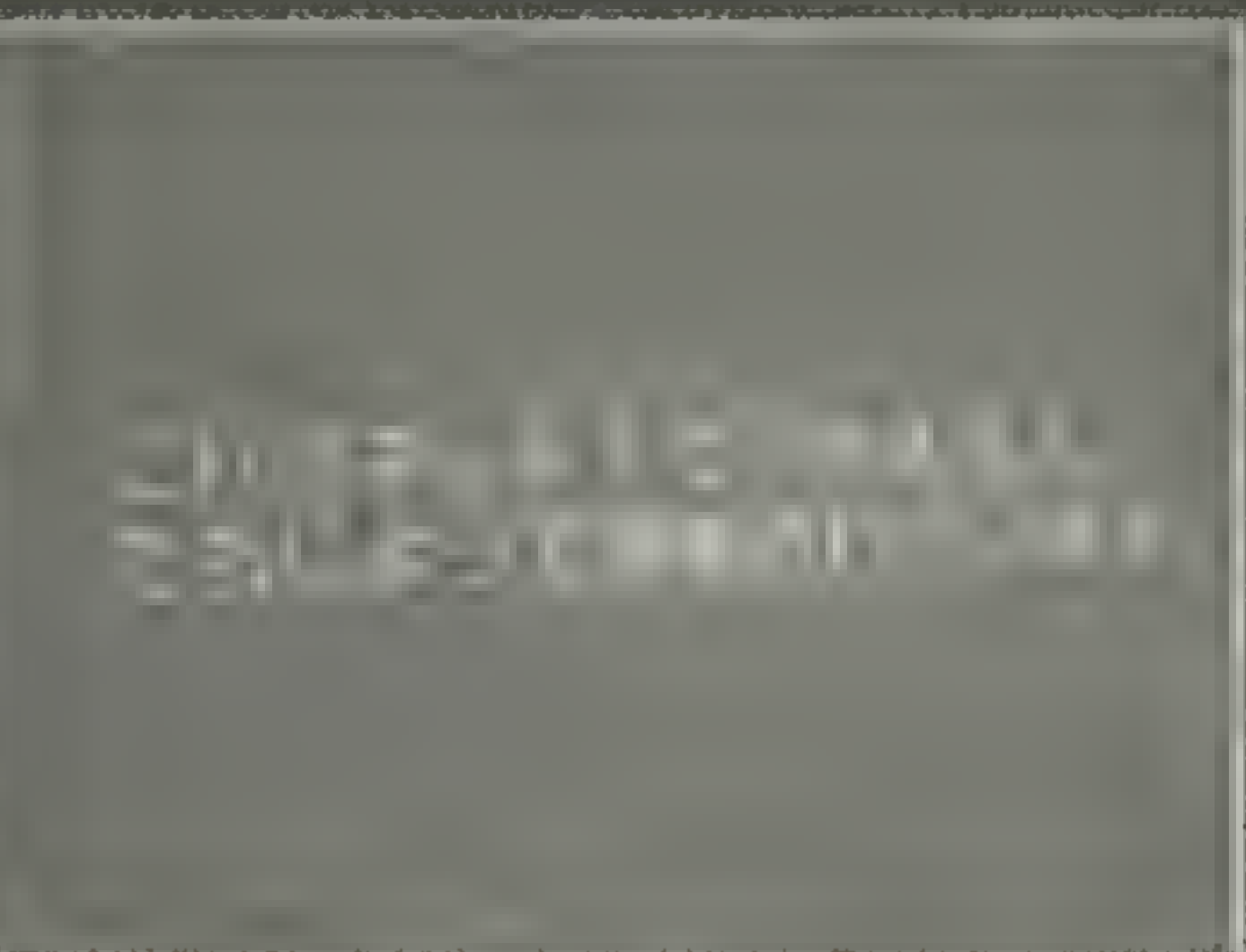
初めての人でも、画面を観ていればプレイ方法が分かるようになっている

## 演奏をコンピュータに任せた上で どんな魅せ方を追求

「コンピュータは、人間の感情を的確に表現する能力がある」というスタイルで、コンピュータを使って現場の成り立ちを表現しようというコンセプトで、今回は「自立派」と「扇動派」または「動派」が目立つと「落ちこぼれた」と感じる人もいるようです。確かに「自立派」は「動派」が圧倒的に強く、それ以外の人間は、扇動派の味に感じられるように思

れば残り6割の内の何割かはつてきてくれるはずなんです。

今回は事前情報が最も重要な、つまり最もクリアな、スの最終日で最悪エンディングが出てしまいましたよね。ただと思いつつも、その流れ自体が妙に面白く感じました。「扇動派」があんなに頑張ったのに、と、選択肢の場面においても、判定結果が出るまでもなく、反応が多かったのが判断の材料にも多く、本当に楽しめました。平 かつては「扇動派」が圧倒的に強かったけれども「自立派」にしつつ立場を獲得してきたのでは



上記は「在宅オーディエンス」と呼ばれる、ネット経由で参加しているリスナーのことだ

ないかと思えます。また、その意見にも流れる可能性を持つ。劇の中から「落ちこぼれた」が本当に楽しめるのか、という判断を下すリスナーが出てきたのでしよう。作り手としては全部のエンディングを観てもらいたいですよ。本日は、もちろんいいエンディングが出るに越したことはないんですが、悪いエンディングは手を抜いているわけじゃなくてそれはそれで、ぜひ見てもいいと思います。よし、すべて悪いエンディングでも良いとすら思っています。

### インタラクティブメディアと コンサートの融合

「インタラクティブ・ライブ」を始めようと思いついた理由や、そこには何があつたら教えて頂けますか？

平 大きく分けて二つの理由があります。ひとつは打ち込み系ミュージシャンのコンサートはどうあり得るべきか、と追求した結果です。通常のコンサートでは、デジタルで演奏しているも演出のた



[illegible]

す。そこでライブにそれを取り入れ、音楽と合体させたらどんなものになるだろうかと考えたのかも、うひとつの理由です。

「インタラクティブ・ライブ」  
以前にも、それと近い形態のライ  
ブをされていたようですが。

平  
「インタラクティブ・ライフ」

の前段階に当たるライブラを何度か  
行っております。私以外のミュー  
ジシャンをステータに一切上げず  
「後は全てコンピュータが請け負

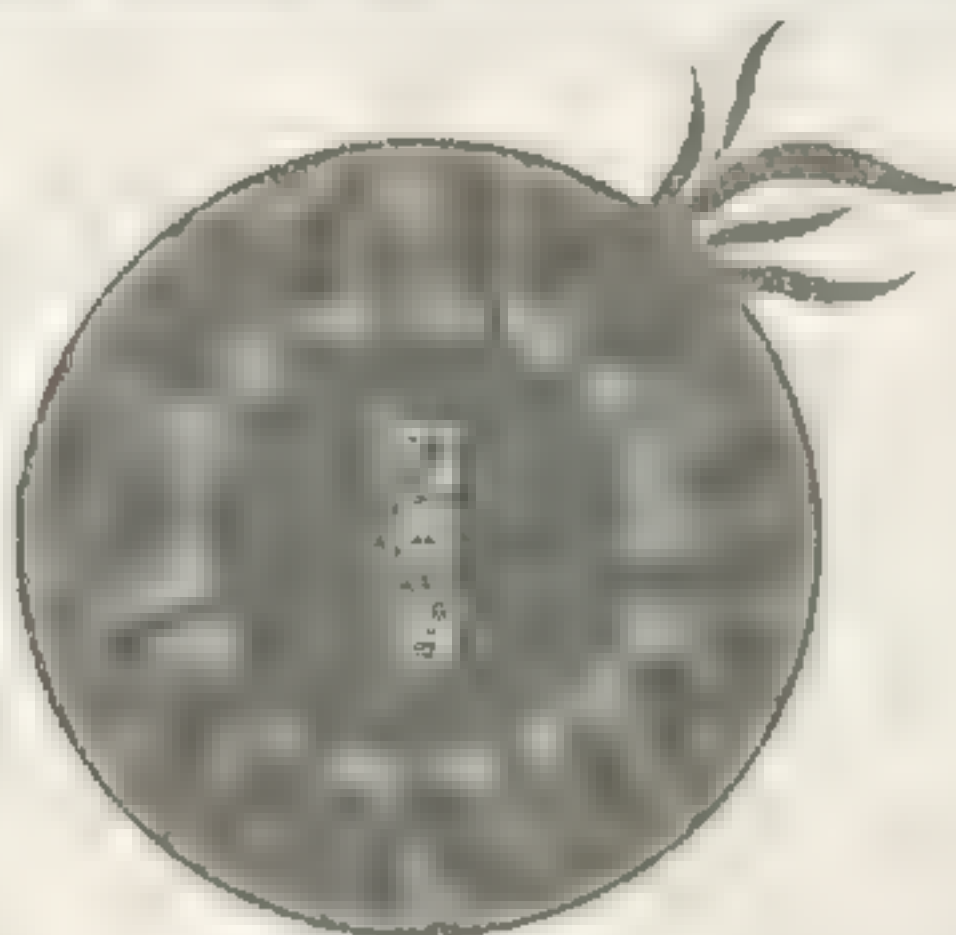
は「インタラクティブ」の  
出発点のひとつ  
であります。

無念也。

今回は計3日間の公演中、2日目に最上級、最終日に最悪のエンディングが

インタラクティブメディアのあるべき姿とは？

平 今、ひとつの過渡期として痛感していることがあります。たとえば、あるリスナーがライヴに反映させたら面白い結果になりそうな情報を発信していて、私はそれを採用することを躊躇します。私が採用することでそのリスナーが特別視されたと思われ、なにかしらのトラブルが生じる可能性があるからです。この状態が回きそれぞれ楽しめる方のスタイルが共存し合い、さらにお互いの立場から情報交換が生じることを望んでいます。そうなれば、リスナーが平沢に「インタラクティブ・ライブ」を作らせることも平和に実現するかもしれません。インタラクティブ・ライブの神髄は「作者退場」にあるとも思っています。その域までリスナー同士の関係が育つのを望んでいます。そして、初めて「インタラクティブ・ライブ」に対する「インタラクティブ・ライブ」の思



アルバム 白虎野

発売元：TESLAKITE/CHAOS UNION Ltd.  
¥ 3,150円 (5%税込)  
発 2006年2月2日

収録曲:  
1.時間の西方  
2.白虎野  
3.生まれなかった都市  
4 記憶から来た男  
5.水脈  
6.CODE-COSTARICA  
7.Σ星のシダ  
8.確率の丘  
9.白虎  
10.バレート

プロモムービーが入手可能!

●平沢進氏、P-MODELのオフィシャル  
サイト「Chaos Union」  
<http://www.chaosunion.com/>

●「LIVE 白虎野 ポータル・サイト」  
<http://www.interactive-live.org/>

「インタラクティブ・ライブ」のプロモ・ムービーは必見だ！



絵で見るゲームソフト批評 スペシャル？

# サンエックスランド ～テーマパークであそぼう！～

☑ テーブル&コレクションゲーム

☑ エム・ティール・オー

機 DS

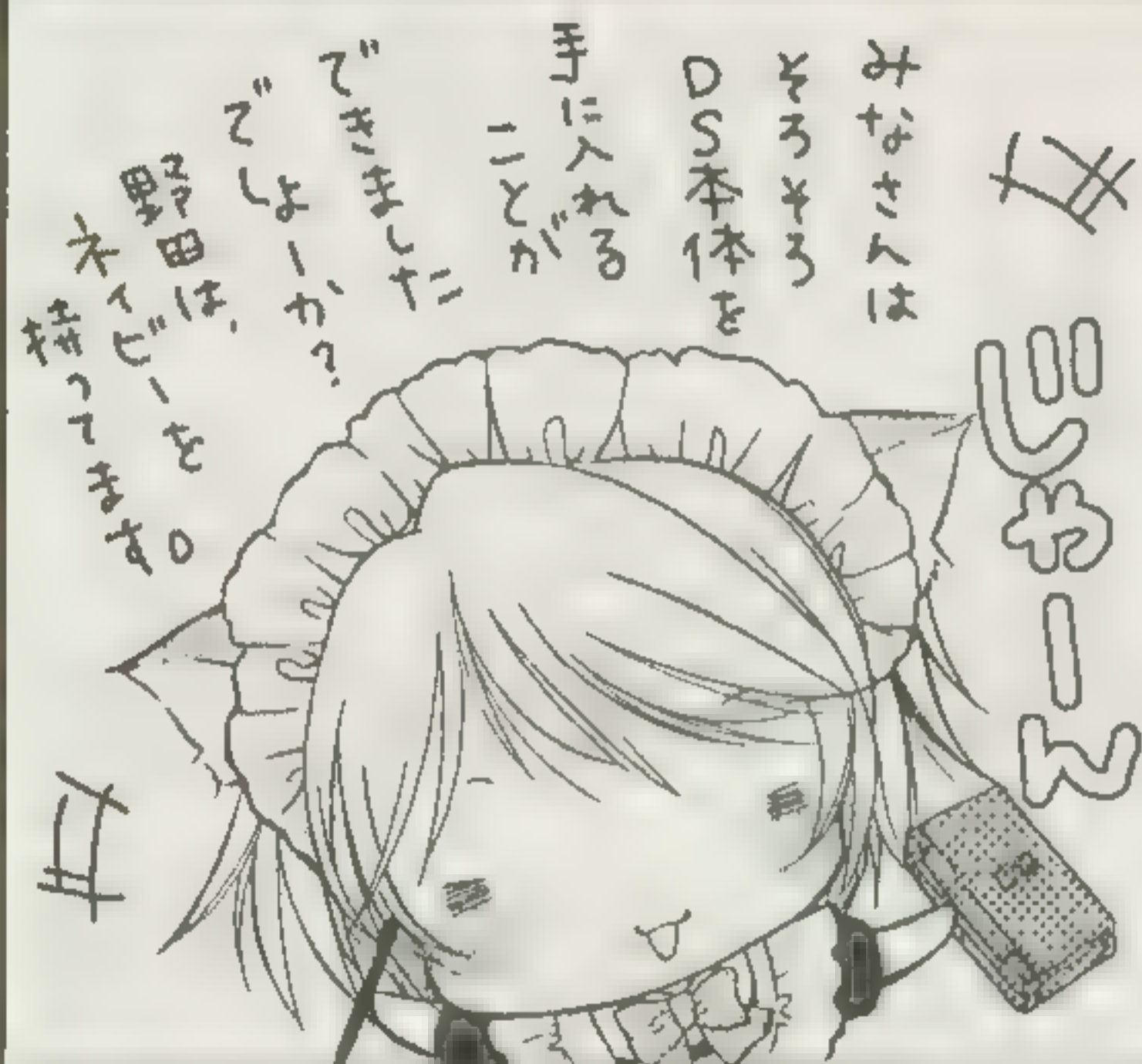
¥ 5,040円 (5%税込)

野田みれい

こんにちはー

わたくし野田も  
ニンテンドーDSライト  
入手しましたー♪

やあやあ  
またお会いできましたね  
「萌え腐れ絵描き」です。  
再び登場です。



サンエックスランド  
テーマパークであそぼう！  
(DS用ソフト)

そんなわけで、  
野田がDSライトを  
入手した事を  
嗅ぎつけた編集長より  
与えられた今回の  
お題はというと……

は？

サンエックスって  
あのクマとか  
パンダの？

そそ

……でした。

ズズズ

ってアンタ  
キャラ物かいなっ

フマン  
だっ



でも口には出せず  
引き受ける。

大へんじ。

わかりました。  
やります。

書きたい  
をいらない  
って

しかし……。

編集長にとって

私の萌え絵描きとしての

価値は無いのかもしれない。

でも負けたくないの  
意地でも萌えっコを描く。  
だから1コマ目で  
自分を美化したの。  
責めないでください。



……とまあ  
前置きは

このくらいにして、

サンエックスランド  
テーマパークで  
遊んでみましたー！

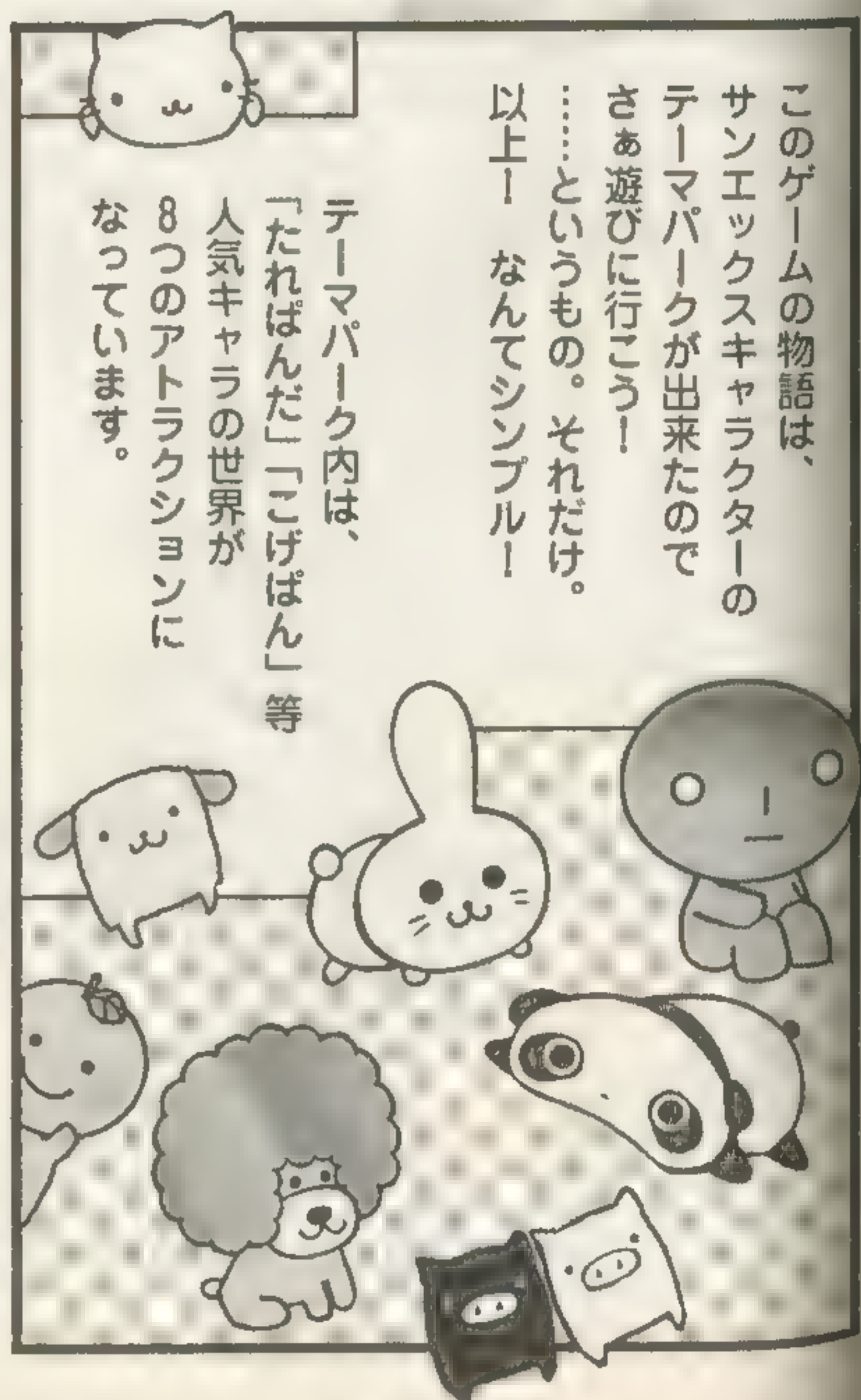
うきやう

何だかんだ  
加えて、  
1コマ目の  
萌えっコは  
持ってるし  
「うきやう」  
だって、  
かかへんし……



このゲームの物語は、  
サンエックスキャラクターの  
テーマパークが出来たので  
さあ遊びに行こう！  
……というもの。それだけ。  
以上ーなんてシンプルー

テーマパーク内は、  
「たればんだ」「こげばん」等  
人気キャラの世界が  
8つのアトラクションに  
なっています。



アトラクションの中に入ると、  
いわゆる「スゴロク」になっていて、  
トリビアクイズやミニゲーム等の  
様々なイベントを体験しながら

シナリオイベントでは  
物語が読めます。  
絵本を読むような  
感覚ですね。

素直に楽しめました。

でも二周目以降も  
ずっと同じシナリオ  
だったのは残念。

もっとボリューミーな  
ほしいなあ……



ミニゲームは、ハズルや  
神経衰弱など、  
誰でも知っているものばかり。  
簡単なので大人の方は  
「げきおず」をおすすめ。  
ルーンは目押しできます。  
狙うがよろし。

最終的には  
指定されたクリア条件を満たして  
ゴールへ向かいます。

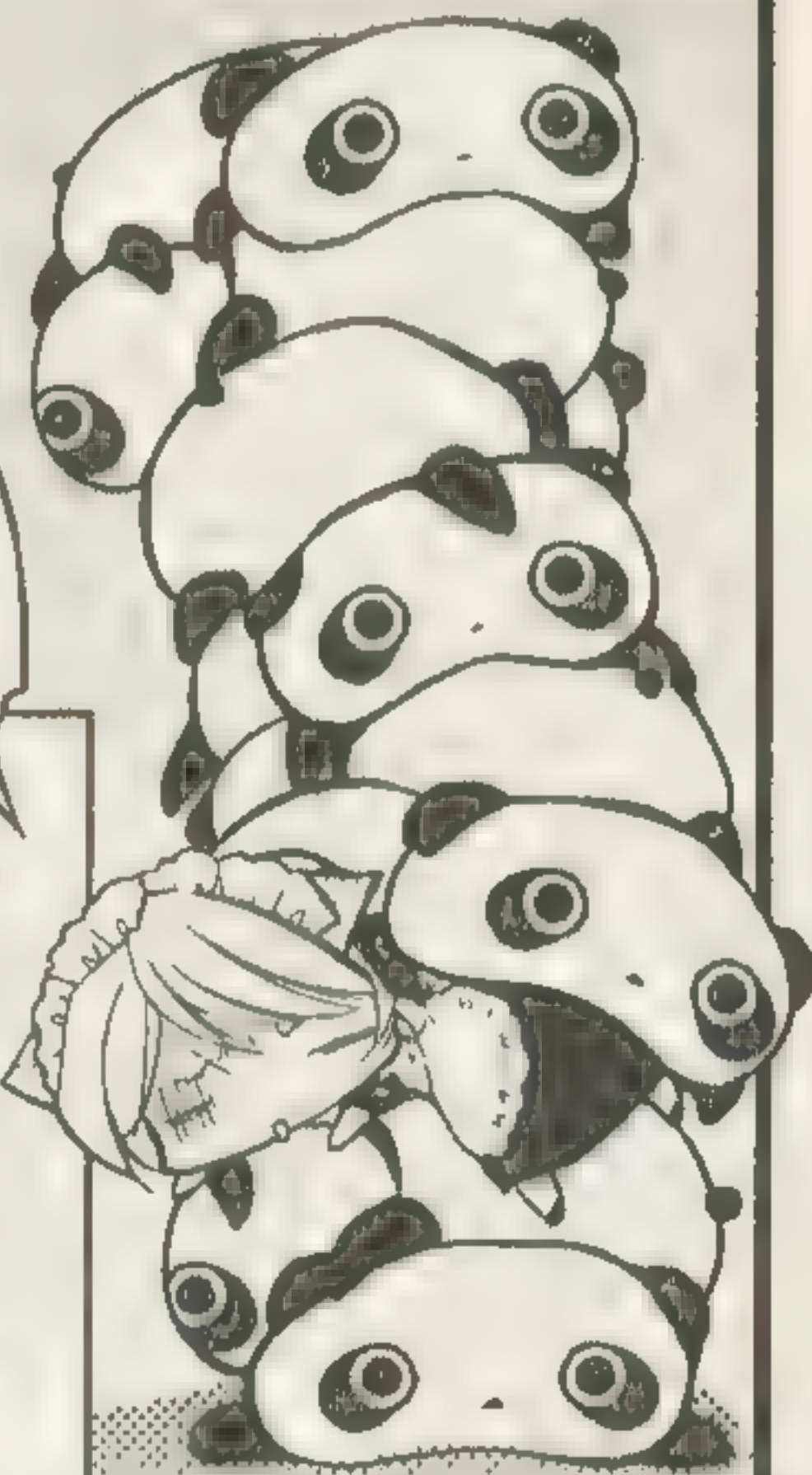


このスゴロクを  
クリアすることで  
初めて体験できる  
新たなゲームが出現。

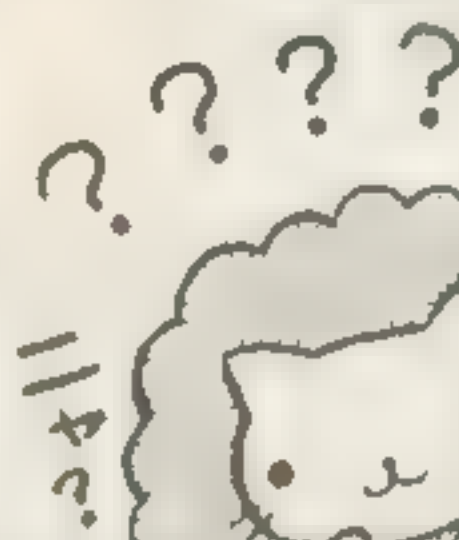


「ハニエー！」

空から降ってくる  
たればんだをキャッチして  
積み上げるゲームとか



すばやく横切る  
にゃんこのモノマネを  
当てるゲームとか



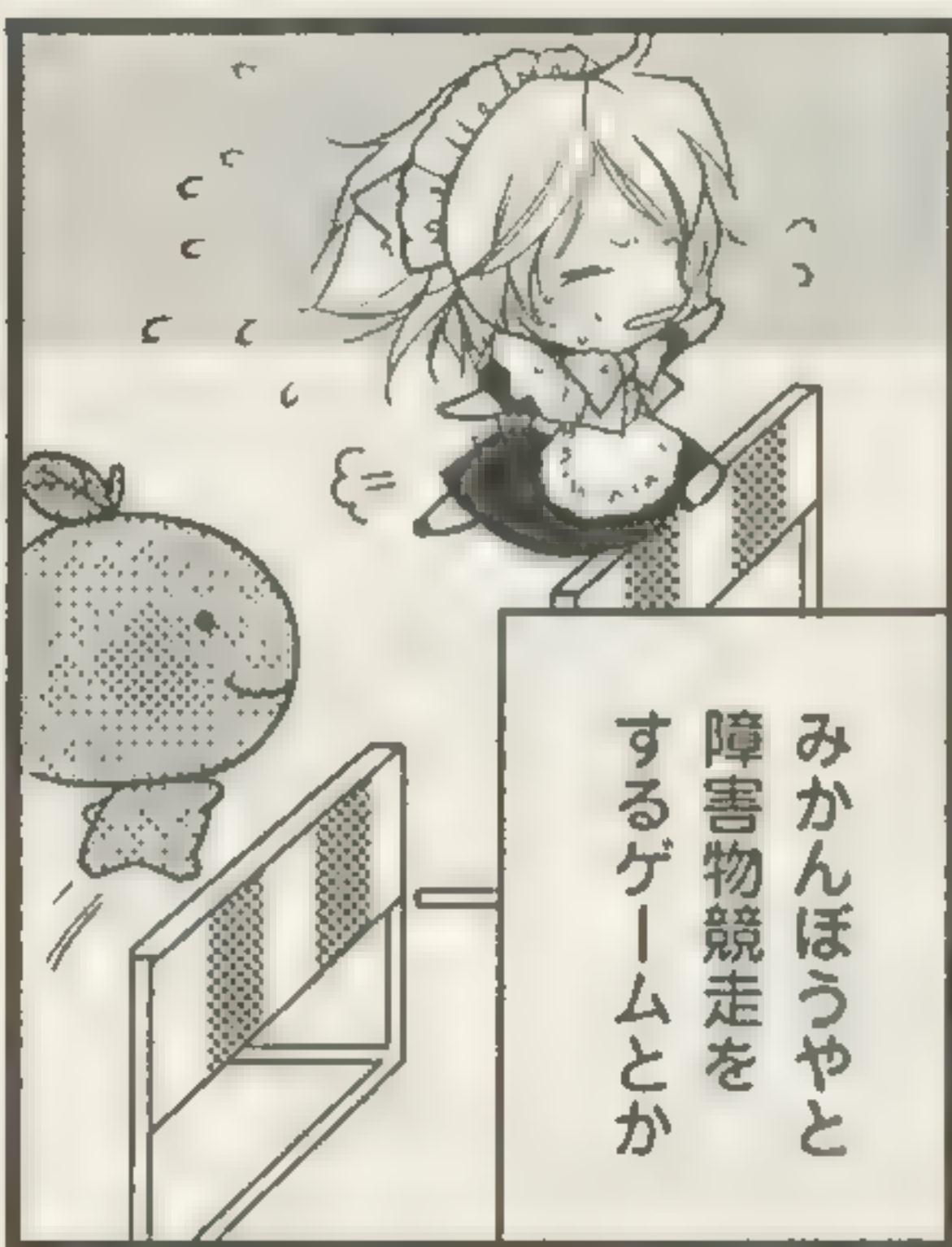
たくさんの中から  
アフロ犬を素早く  
探すゲームとか



ワンクッションが  
作る泡を  
どンドン割る  
ゲームとか



みかんぼうやと  
障害物競走を  
するゲームとか



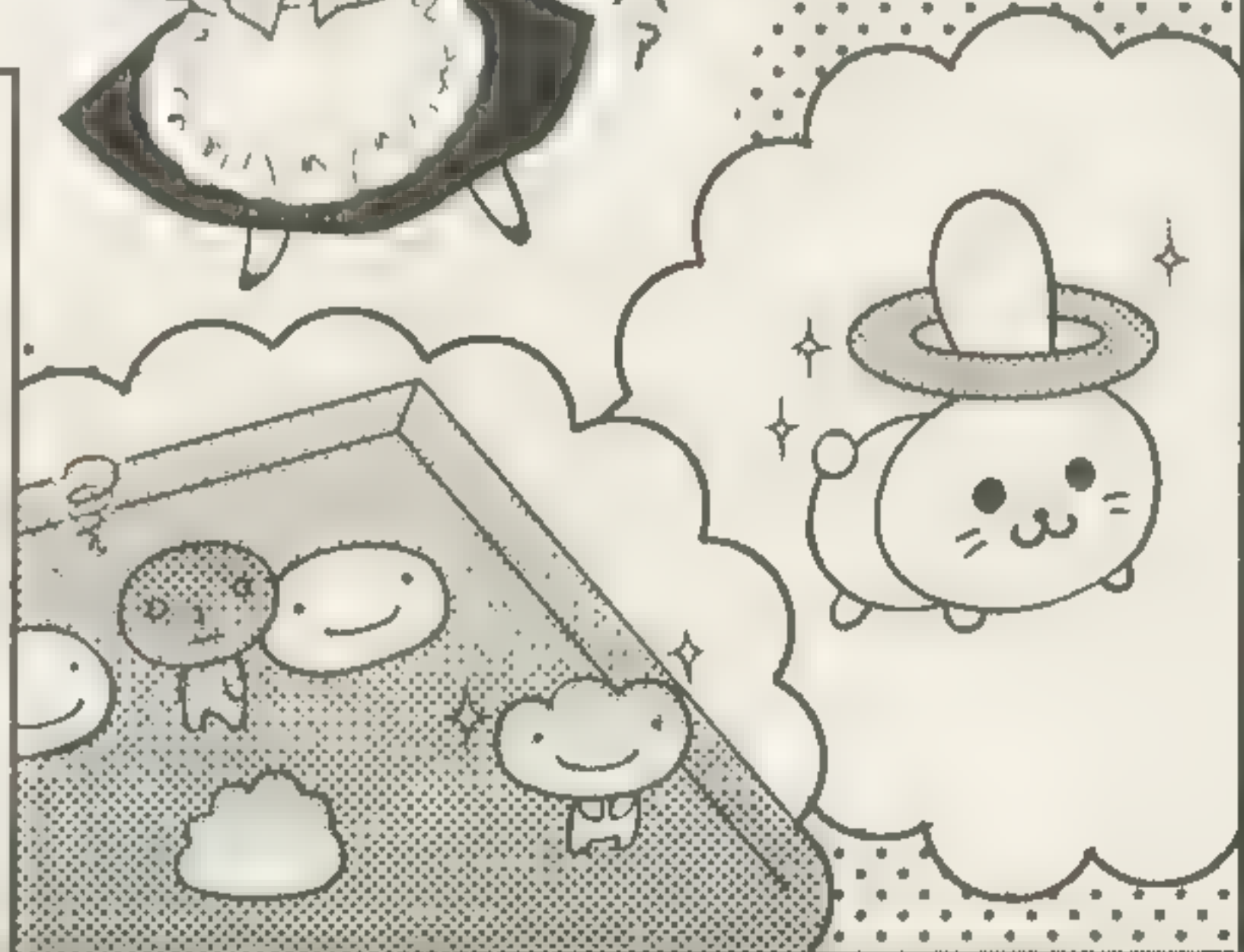
他にも、  
モノクロブーのおセロ、  
なんか。のコブを狙って  
輪投げするゲーム

色ありまーす!

「セエーマ  
セエーマ  
セエーマ」

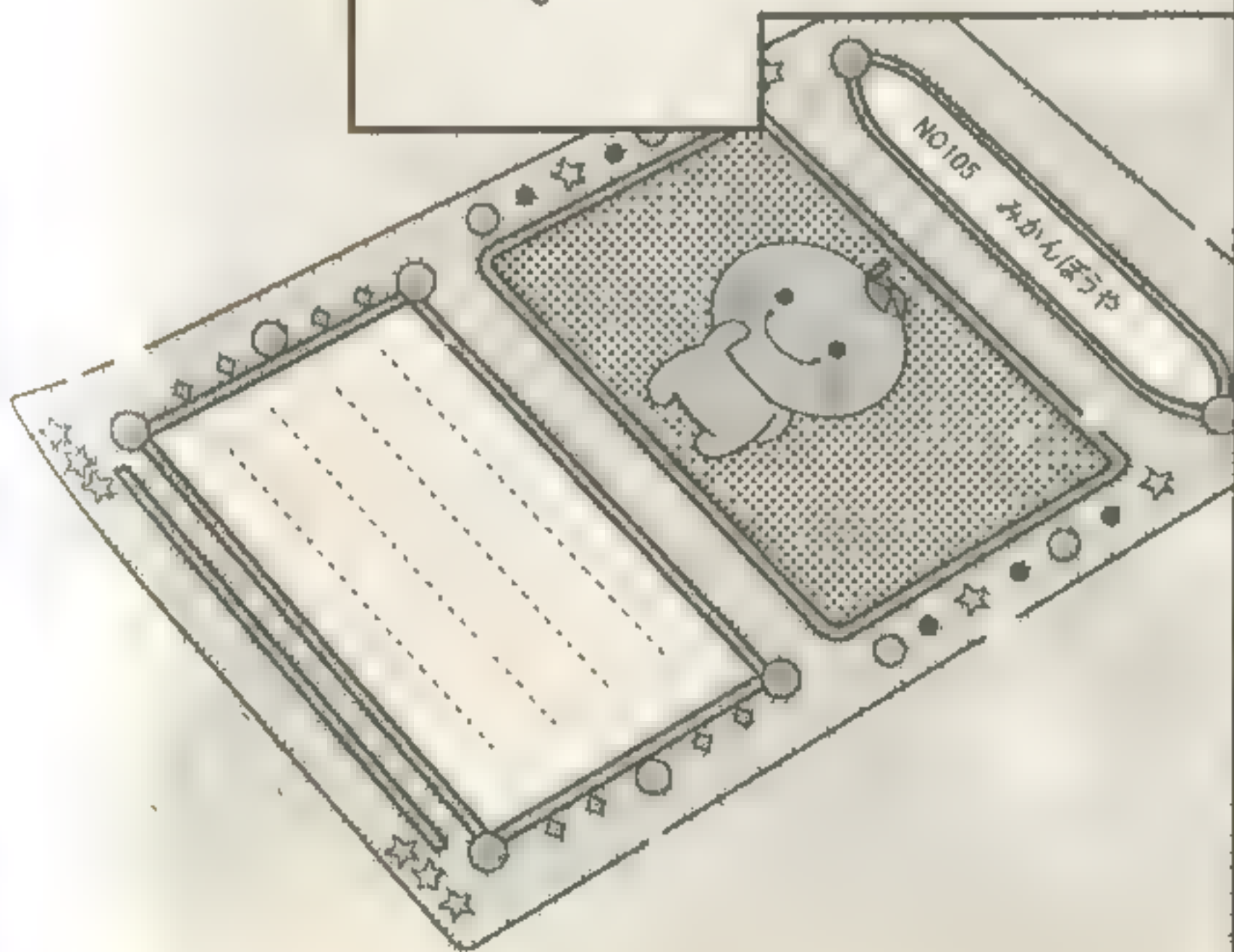
「セエーマ」

こげぱんときれいパンを  
作るゲームがあり、  
キャラの特性を活かした  
ゲーム内容になっています。



このような  
ミニゲームの集合体的  
ゲームソフトなのですが  
実は収集ゲーム的要素も  
多く含まれています。

その代表的なものが  
キャラクターカードです。





カードは全部で401種類！  
集めたカードはアルバムで  
見ることができますよ。

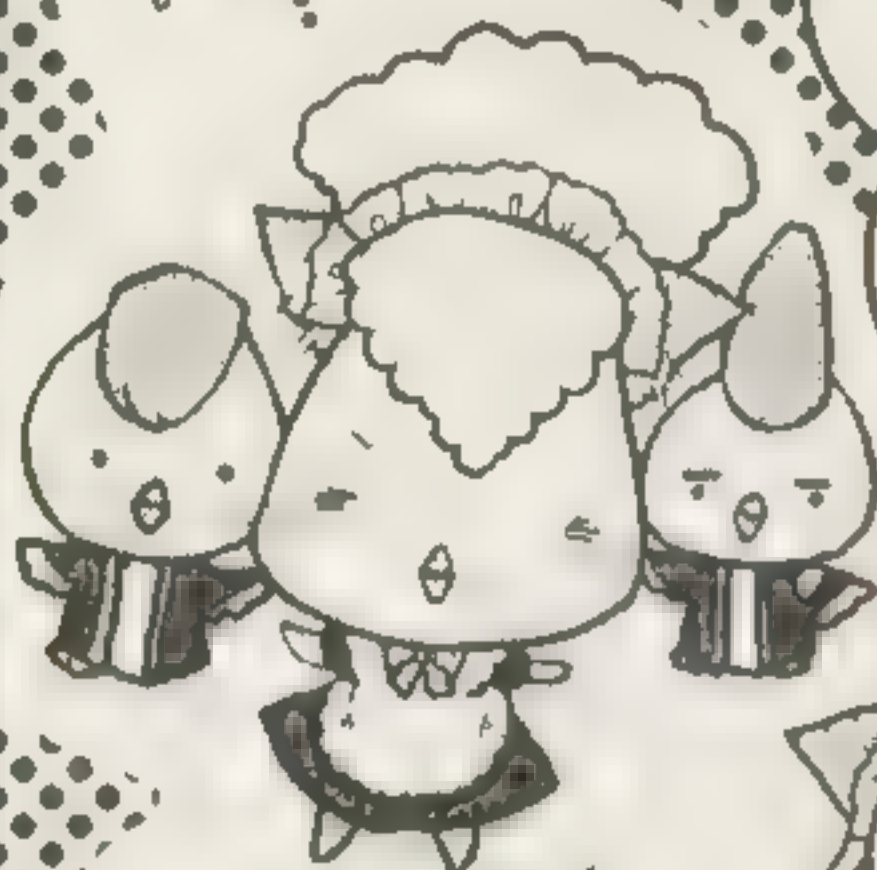
カードは  
400種以上！



注) イメージ画像です。  
実際にカードは出ません。

スコロク中にキャラに  
会えると  
たくさんもらえます。  
また、コインを貯めて  
ショップで買ったり、  
ミニゲームに成功しても  
GETできます☆

中には  
ミニな  
カードも...



リゼントリオンが...

マスクン軍団  
どが...

つーし、ミニな  
カードも  
いっぱい  
あるよー  
他にも  
たくさん  
あるよー

集めるのは  
カードだけでは  
ありません。

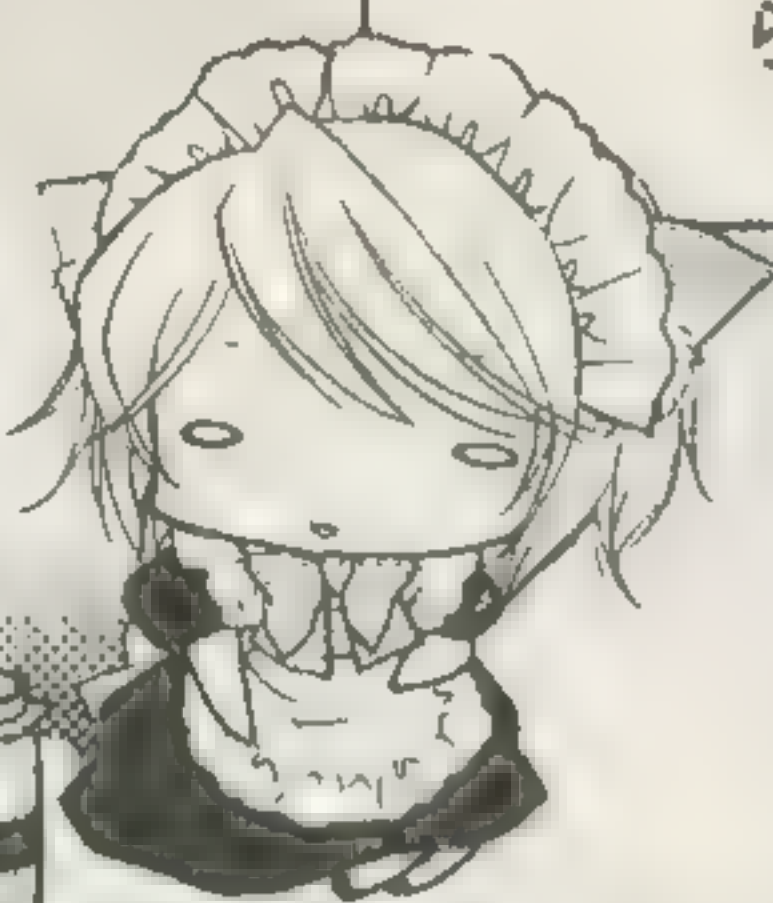
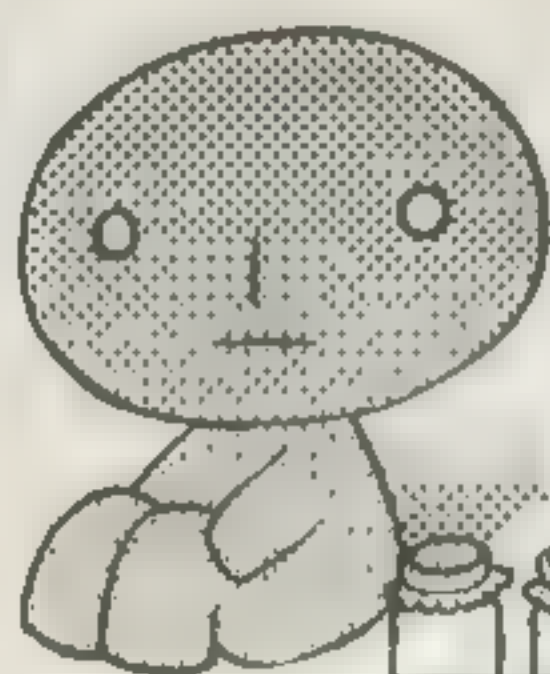
スコロククリア後に  
出現するゲームも  
2週目以降になると  
ショップイベントで  
買えるようになるので

野田は2周しましたが、  
現在収集率88%です。

何か足りないのかと思ったら  
まだ野田の知らない  
トリビアがあるらしい。

まあ、あんた  
は、あんなに  
バカで、カンハイ  
しやうよ。  
で？ 他に何  
か？ しょう？  
何でもはき出しや  
れやんこ。

まあ、のんびり  
コンプリー目指します。



こげぱんは  
牛乳で酔うらしい  
(トリビアNo.11)



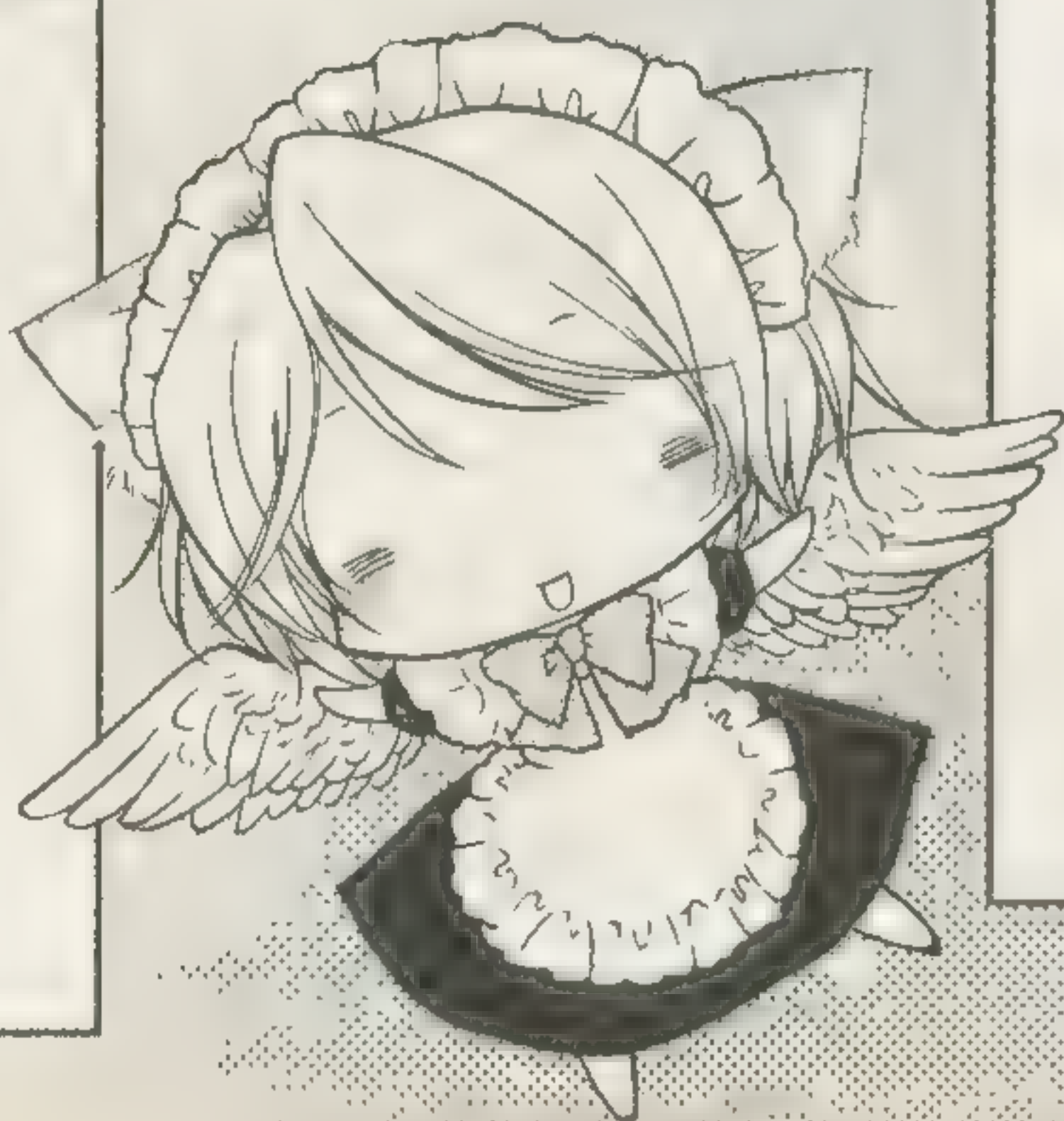
これ、あんた  
は、あんなに  
バカで、カンハイ  
しやうよ。  
で？ 他に何  
か？ しょう？  
何でもはき出しや  
れやんこ。

いつでも気軽に  
ミニゲームだけ  
遊ぶ事も  
可能になります。

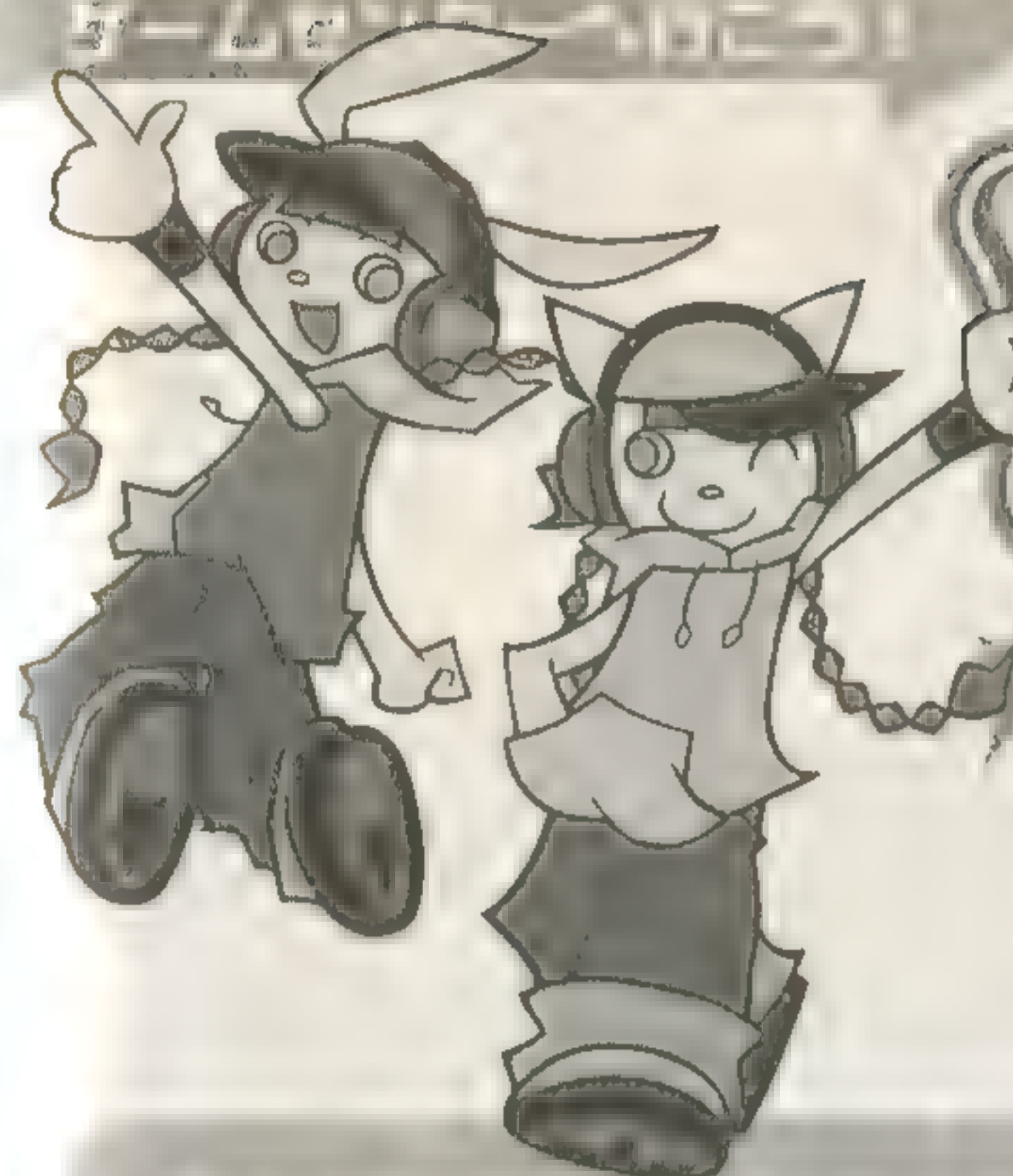
その他にも、  
ミュージアムで見られる  
アニメーションや  
マップを飾るフレーム等  
色々集めて楽しめます。

キャラの設定が細かくて  
感心する事も多いんですよ。  
じっくり楽しむのがオススメです。

カワイイソフトなので、  
彼女にプレゼントして  
一緒に遊ぶといいかもですよ？



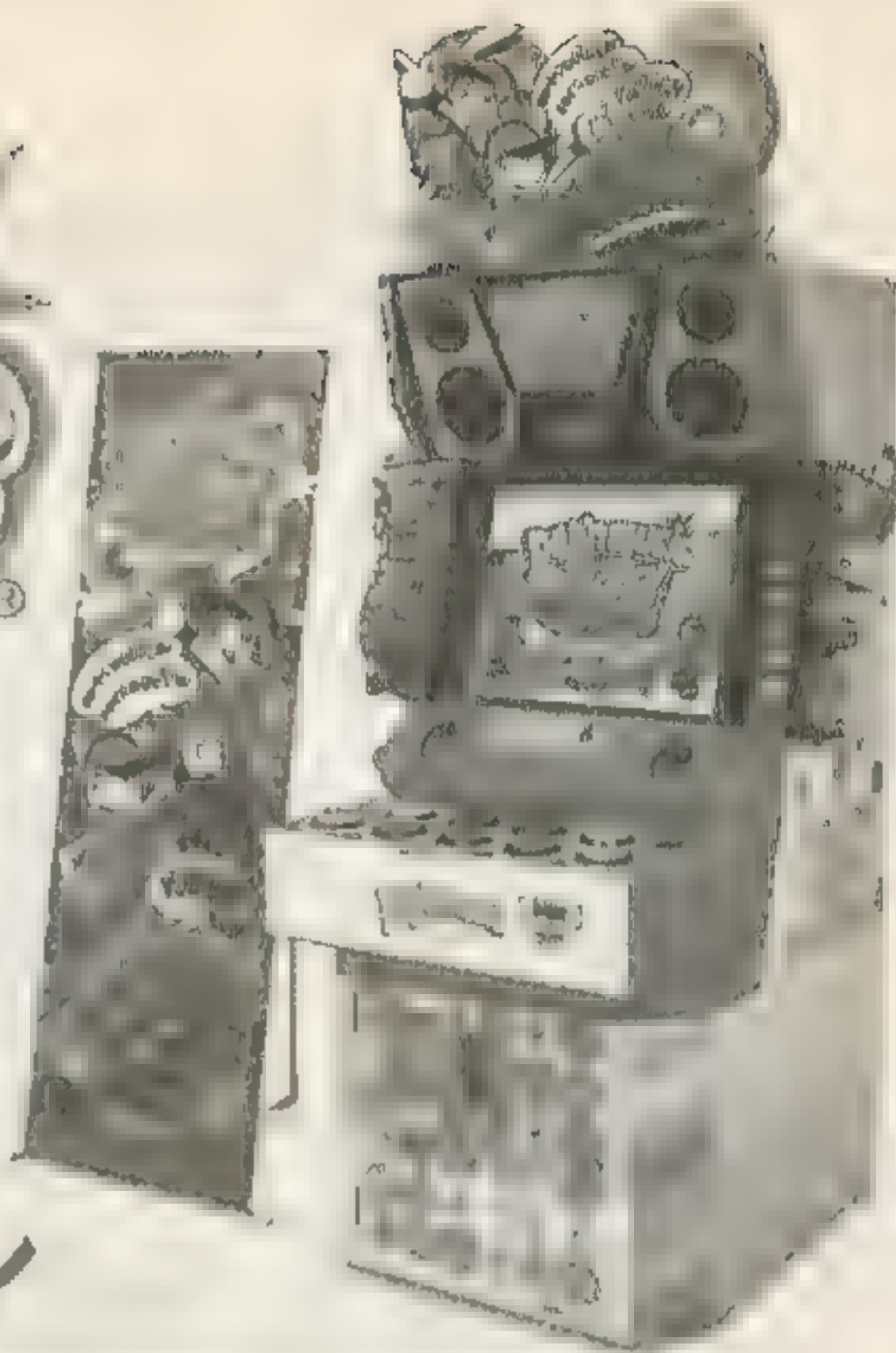




# pop'n music FEVER!

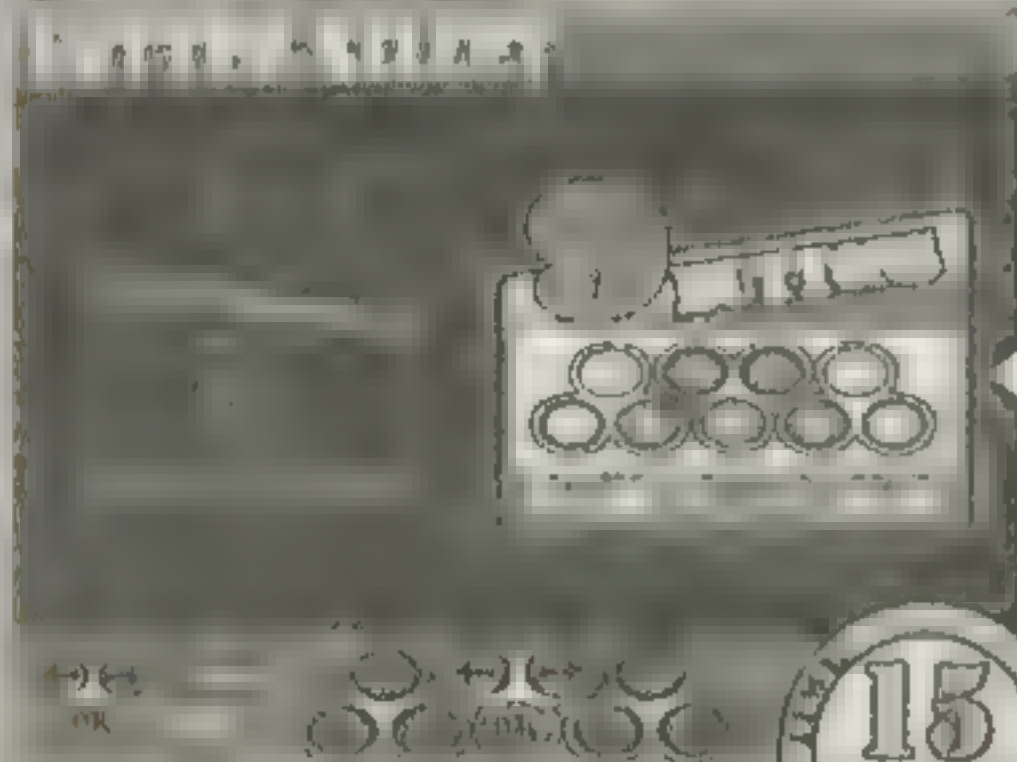
©1998 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

+ 投球王国ガシャーン



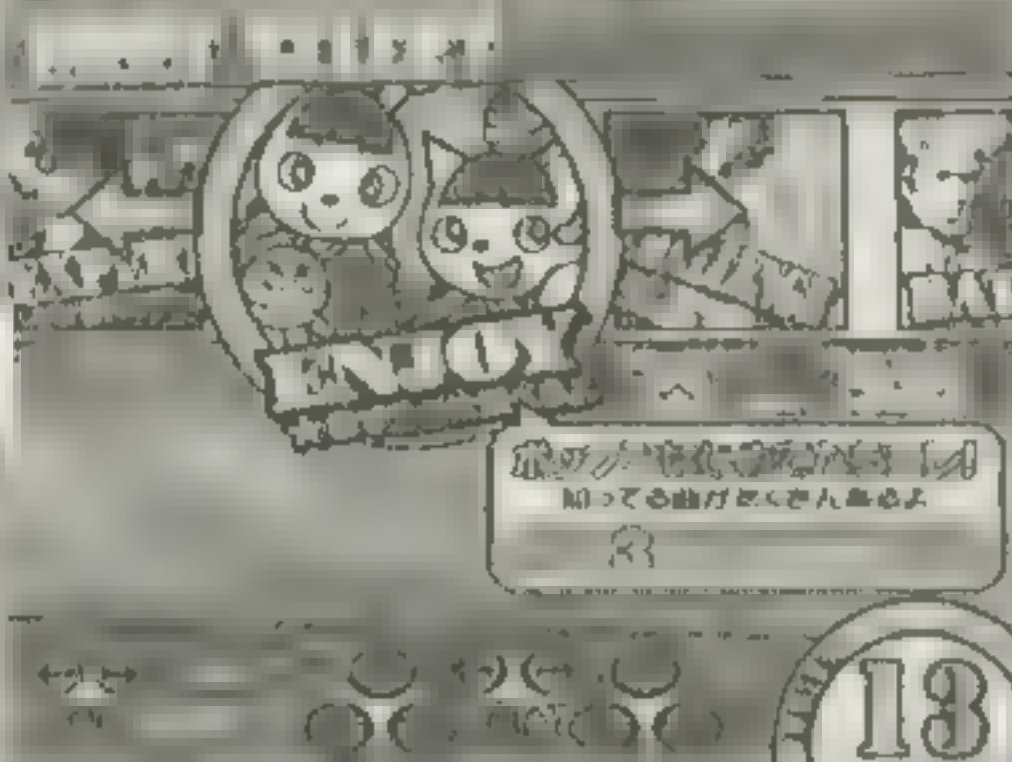
## 今日から始めるポップンミュージック!

### ● ボタン数を選択



慣れないうちはとにかく5ボタンでのプレイがオススメ!

### ● ENJOYモードを選択



完全に初心者の俺は必ず2曲プレイできるENJOYモードで練習

### ● 5ボタン



5ボタンが9ボタンになると、落ちてくるポップ君の量も最大9個まで増える。ある程度腕を上げておかないと、すぐにテンパって追いつけなくなってしまうので、簡単なモードで練習を積んでから次のレベルに進むのが上達への近道だ。練習あるのみ!

### ● 9ボタン

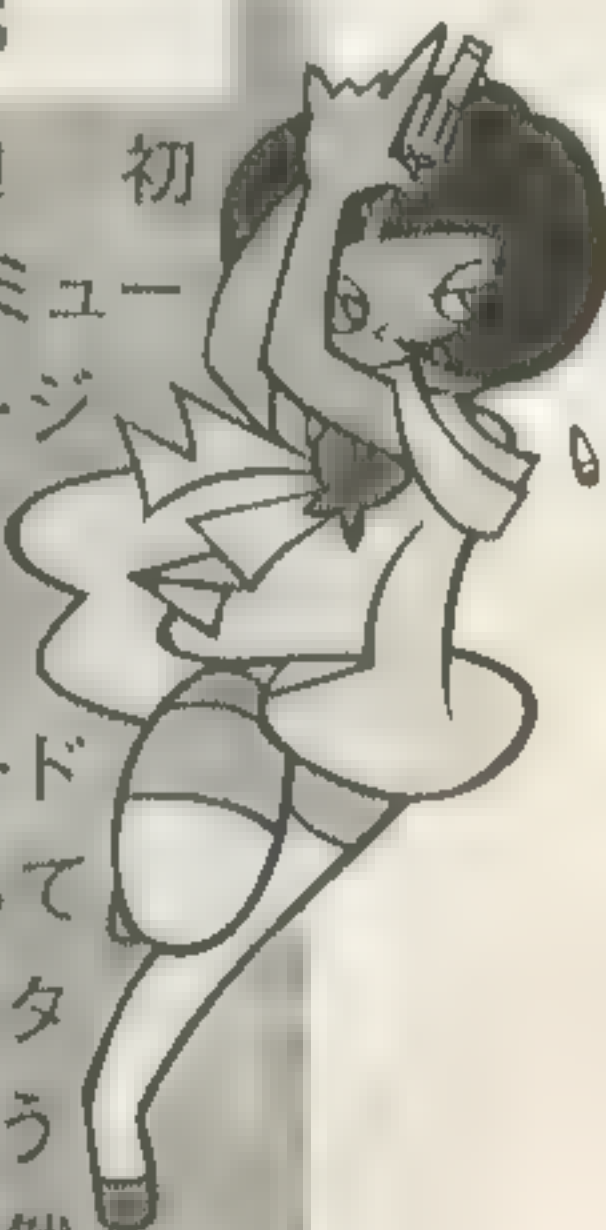


## ド素人のポップン体験記

ド素人も音ゲーは楽しめる! 初心者向きと言われる『ポップンミュージック』の新作『ポップンミュージック 14 FEVER!』で音ゲーデビューを飾りましょ!

初心者は、まずENJOYモードから始めよう。ポップ君が落ちてきたらタイミングを合わせ、ボタンを押すだけ。簡単でしょ? うまくいくと音が鳴り、Great(当然Goodも)。外すとBadが出るのはご存知のとおり。ぜひ自分で音楽を演奏する楽しみを味わってみよう!

やってみれば案外イケるかも? なんて思いながらプレイすればたいていはクリアできる。少し難しいモードだと、最初はあえなく撃沈だろうけど、失敗しても2曲までプレイできるので思う存分練習可能だ。確かにコレはうまくプレイできるとスゴく楽しいぞ!!



## バトルモード



どちらが多く得点し、リズム感が優れているか勝負! これはかなり白熱するぞ。相手を邪魔することも可能だ

## 9ボタンを2人でプレイ



ふたり以上でボタンを分担してプレイする場合、うまいほうのプレイヤーが5つのボタンを担当し、もうひとりが4つのボタンを受け持つスタイルがオススメ。ミスしてもお互いに助け合うことで親睦も深まるかも?

## 2人でできるモードもいろいろ

『ポップンミュージック 14 FEVER!』では2人で協力してプレイしたり、対戦したりといったさまざまなプレイも可能。協力プレイは、特に「協力モード」などというものはなく、プレイヤーが独自に分担を決めてプレイ。対戦は、スタート時に「バトルモード」を選択すればOKだ。







ポップンミュージック14 FEVER! からe-AMUSEMENT PASSに対応!!



これは従来のポップン専用カード。設置全店で購入できるぞ

### 共通カードに対応

『ポップンミュージック14 FEVER!』からは、コナミの音楽ゲーム筐体のすべてで使える「コナミe-AMUSEMENT PASS」に対応、カードでプレイすれば、隠し曲が使えなどの特典もあり。

### 『ポップンミュージック14 FEVER!』に挑戦!!

先月ゲーセンに登場したばかりの『ポップンミュージック14 FEVER!』。今回は誰もが知っている名曲や、好評のオリジナル曲など、40以上の新曲が新たに追加されたぞ。もちろん、今までのポップンシリーズの曲もプレイでき、総曲数は540曲以上! 中には「スーパーマリオブラザーズBGM」や「おどるポンポコリン」といった誰もが知っている親しみやすい曲もある。曲ごとに5段階の星印でゲームの難易度が表示されているので、いきなり難しい曲を選んでしまうことはまずない。まずは星ひとつの曲からだ!

## ポップンミュージック14 FEVER! 新曲リスト

ジャンル (リスト)	曲名	アーティスト
スーパーマリオブラザーズBGM	おどるポンポコリン	
トランスダンス	スーパーマリオブラザーズ BGM メドレー	
ベースダンス	full-consciousness green	
ダンスダンス	flutter	
エレディスコ	マッシュな部屋	
アリフロ	電気ダンス	
スベートダンス	愛と誠	
エーゲ	セレクトショップに横たわるネコ	
ダンスダンス	魅せられて〜エーゲ海のテーマ	
ダンスダンス	NIGHT FEVER	
ダンスダンス	旅立ちの唄	Tatsh feat.Junko Hirata
ダンスダンス	Let's go out!	ウッチーズ♥Norla
ダンスダンス	Gradation	The Natural Mahoganies
ダンスダンス	レトロスベクト路	Dee-HOW 魂のダンス
ダンスダンス	High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP
ダンスダンス	fragments	
ダンスダンス	PARTY A GO GO ☆	
ダンスダンス	ヴォイス	ふしのマナミとナヤ〜ンたち
ダンスダンス	CODENAME: APRIL	tomosuke
ダンスダンス	おもちゃばこのロンド	Oormir
ダンスダンス	いつか王子さまが!	Plus Tech Squeeze Box
ダンスダンス	ベイビーP	
ダンスダンス	Break on Through	
ダンスダンス	惚れたぜHarajuku	アルファ&スチャダラパー

### 家で修行を積むための相棒たち



pop'n music 12 いろは  
シミュレーション  
機PS2  
¥7,320円(5%税込)  
<http://www.konami.jp/gs/game/pop/12/index.html>

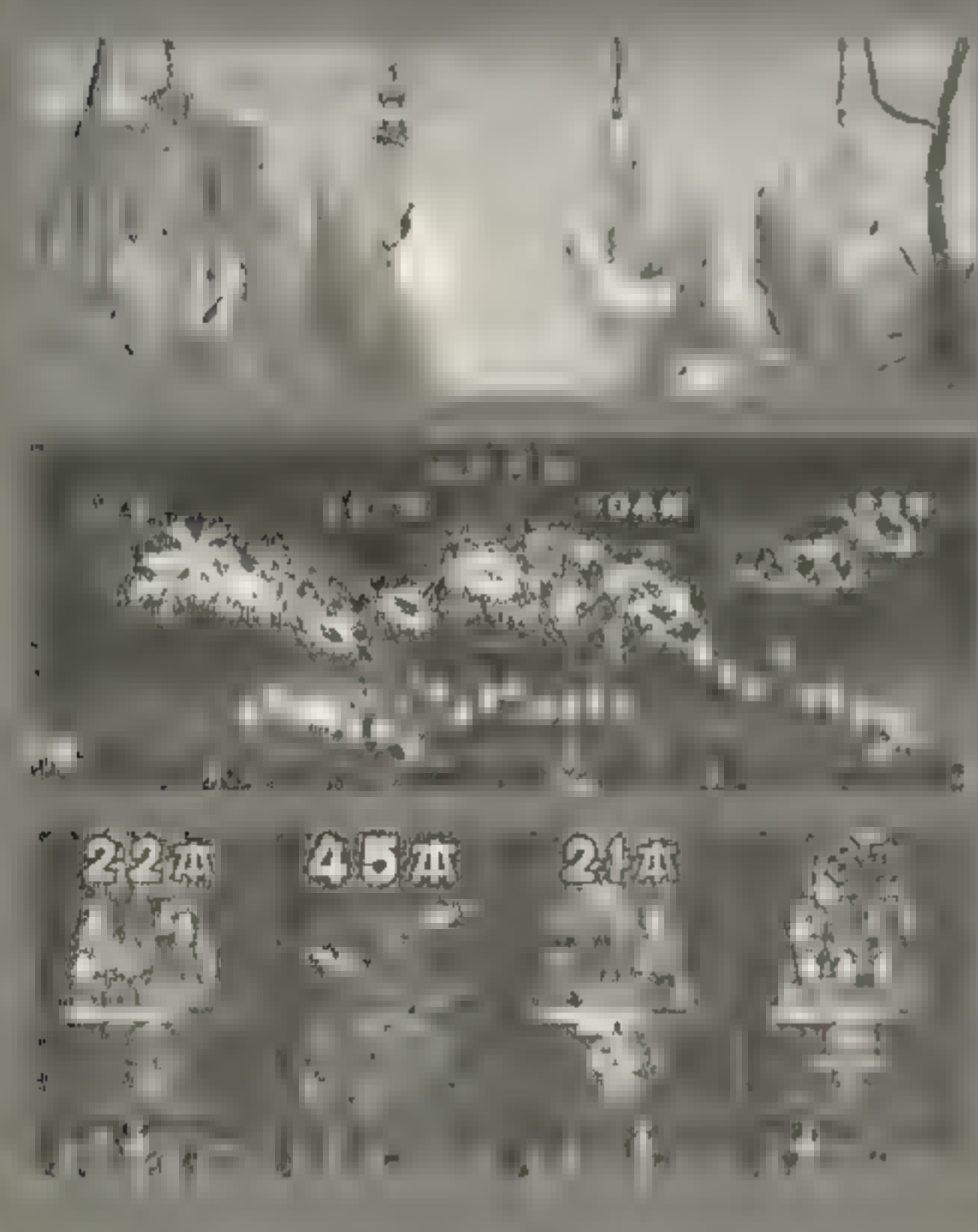
pop'n music アーケード  
スタイルコントローラ  
機PS,PS2  
¥31,500円(5%税込)  
<http://www.konamistyle.jp/ecitem/item20342.html>

「ゲーセンでオロオロするのはちょっと…」という方にオススメなのがこれら家庭用の品々。12以前の作品がリリースされているのでこの機会にどっぴりハマってみるのもいいだろう。

### 新しい体感ゲーム!!

画面に向かってボールを投げる。あんなに楽しかったゲームが登場!! ひたすらボールを投げて恐竜を撃退・ガラスの壁をブチ破るなど、とにかくぶっ壊す! 一見単純だがこれがめちゃくちゃ楽しい。キモカワイイキャラクターも魅力的。友達とプレイするとみんなムリムリに頑張る。どっぴりハマるぞ!!

### 投球王国ガシャーン





## 「二大RPGの 意外な共通点とは……」

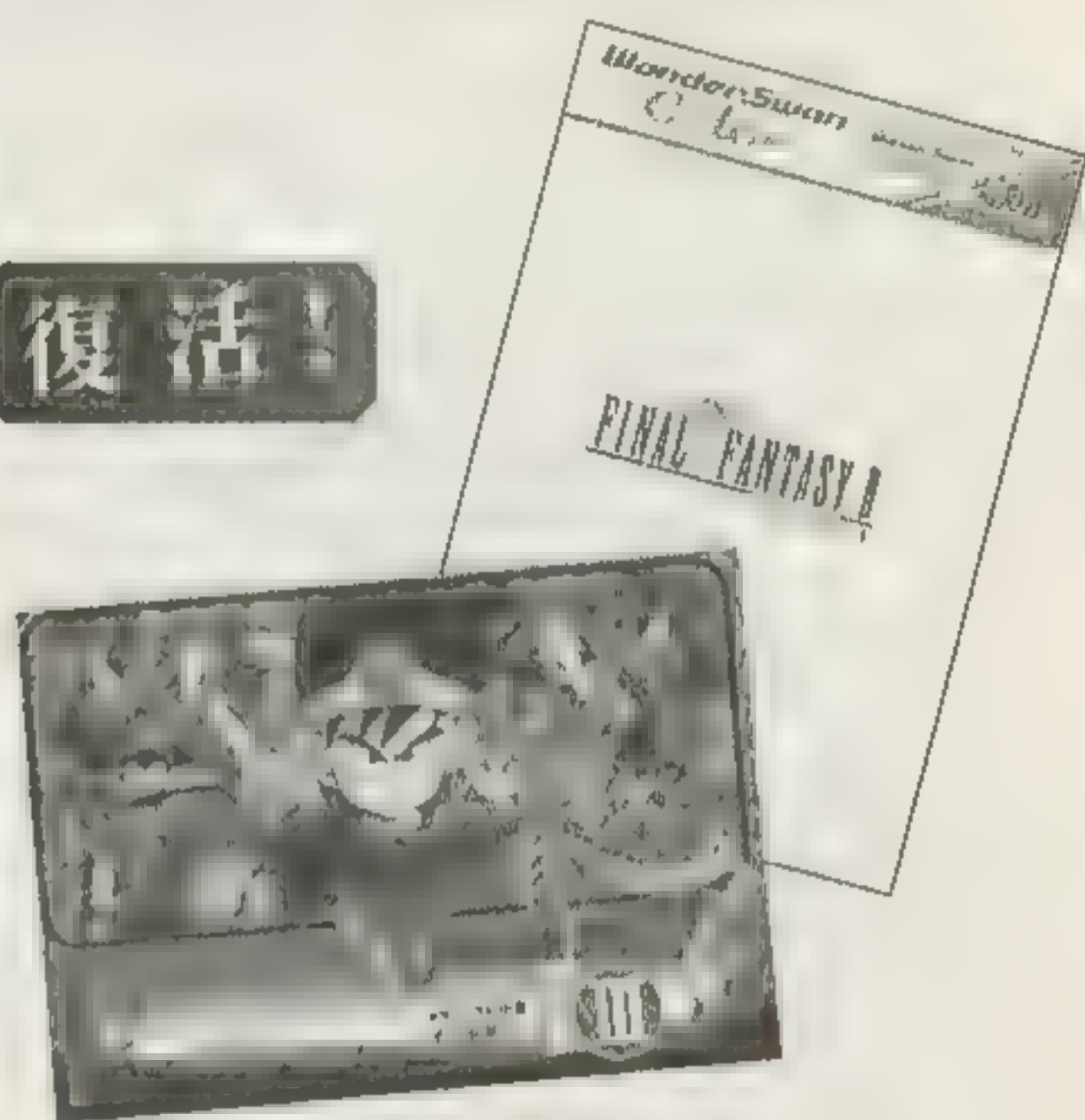
『ドラクエ』の「賢者の石」と『FF』の「エリクサー」、一見関係ない2つのアイテムの共通点は錬金術だ。錬金術の世界では、賢者の石は、金属を黄金に変え、病をも癒やすという究極の物質。一方エリクサーは、賢者の石の一形態で万病を治す霊薬エリキシルの英語読み。錬金術は二大RPGをもつなぐ。最近のMMORPG『ラグナロクオンライン』や『エバークエストII』にも、英語で錬金術師を意味する職業「アルケミスト」が登場する。「アルケミー（錬金術）」の語源はアラビア語の定冠詞「アル」＋「ケミー」。後半の「ケミー」は化学を意味する

# 卯月鮎の ゲームな読書

第3回

## 錬金術を讀む

復活！



すべての物語には元ネタありき。一旦お休みにしてリニューアルに備えようと考えていたこのコーナーですが、読者の皆様からの熱〜いご要望におこたえし、急遽復活！ 本当に最終回となる今回のテーマは「錬金術」です。

「ケミストリー」の由来となった。コアな人気が高い『ゼノサーガ』の仲間キャラ「Jr.」も錬金術絡み。彼の本名ルベドは、錬金術の実験内での一段階を表す用語で、彼の「兄弟」アルベド、ニグレドの順に段階は低まっていく。ちなみに、アニメでひとつ挙げるとすれば『カリオストロの城』。モーリス・ルブランが書いた「ルパン」シリーズの1冊「カリオストロ伯爵夫人」にも出てくるが、カリオストロ伯爵とは、18世紀、自称・錬金術師でヨーロッパの宮廷を騒がせた実在の人物。彼は金を作れるとの触れ込みで巧みに有力者に取り入ったが実は詐欺師で、伯爵の肩書きも真っ赤な嘘だった……。直接的なモデルではないが、偽札・錬金術という視点も

面白い。

ところで、錬金術と聞くと黄金に固執する山師のイメージを想像するが、実はそれは一種のたとえで、根底には、不完全な人間を完全な神的存在にする、哲学的、宗教的な思想を持っていた。秘密主義も強く、現代に残る錬金術の文書はメタファーばかりでまるで暗号（物質を天体に例えたり、理論を絵に置き換えたり……）。

今回の1冊目は、この錬金術の暗号文書に迫る話題のノンフィクション『ヴォイニッチ写本の謎』（05年、青土社）。『ヴォイニッチ写本』とは、20世紀初頭に古書商ヴォイニッチによって発見された、ロジャー・ベーコンの著作とも言われる中世の書物。イラストから錬金術関連の本と推測された



が、なぜか未知の言語で書かれていた。そこで、第二次世界大戦中に日本軍の暗号を解読した天才など、数々の人物が写本の謎に挑む……。事実に基づく話だが、挑戦者たちが仮説を立てて暗号に迫る様子はまるでミステリー。本に埋もれた真実にロマンが広がる。

もう1冊、史上最も偉大な錬金術師とされるパラケルススをタイトルに冠したファンタジー『パラケルススの娘1』（05年、MF文庫J）を紹介しよう。

——1892年、16歳の遼太郎は、祖母の命でロンドンへ送られた。そこで待っていたのは、男装の麗人で「パラケルススの娘」と呼ばれる魔術師クリステイナと

彼女にかしづく銀髪のメイド・レギーネ、羽が生えた猿バイロン卿の面々。遼太郎はそこで従僕としてこき使われることに……。

最近盛り上がりを見せるヴィクトリアン・ファンタジーの中でも空気をのよさが光る本シリーズ（06年5月現在、3巻まで刊行中）。ライトノベルといっても『へ骨牌使い』の鏡』など骨太なファンタジーで鳴らした五代ゆうだけあって、軽い中にも上質な空気が漂う。ストリートに錬金術を描く内容ではないが、魔術ファンタジーとして文句なく楽しめる。

## パラケルススはゲームの恩人!?

### ハラケルススの娘1



五代ゆう  
MF文庫J  
2005年 ¥609 (5%税込)

複雑怪奇な錬金術の一端を知ろうと思うなら、名高きパラケルス

スの著作を手にするのもいいかもしれない。パラケルススは、スイス出身の16世紀の医者で、錬金術と医学を結びつけ、鉱物を薬として用い、医療の革新に貢献した人物。人体を小宇宙と見なし、錬金術の法則を適応する彼の思想は「パラ三部作」と呼ばれる3冊の著書で読むことができる。その第一部『パラグラナム』を訳したのが『奇蹟の医の糧』（04年、工作舎）。薬草による慣習的な治療を否定し、錬金術によって調製した究極の薬「アルカナ」を最良としたパラケルススの説が比較的読みやすく展開される。また、「ちえつ、この野郎、

マイセン出身の悪臭を放つ酔いどれめ」「君たちは煙突掃除人なのか」など、偏屈でケンカばかりしていたパラケルススの毒舌の数々にもニヤツとしてしまう。

医学書以外にもパラケルススは膨大な文章を書き、その中にはファンタジーに欠かせない地水火風の四大精霊を定義した、通称「妖精の書」もある。四大元素はギリシア哲学で考え出された概念ではあるが、シルフを風、ウンディーネを水と、キャラと元素を結びつけた彼の功績は大きい。ゲーム界はパラケルススに足を向けては寝られないだろう。残念ながら「妖精の書」はまだ未訳。訳せばそこそこ受けると思うのだがどうか。

### 奇蹟の医の糧

医学の四つの基礎「哲学・天文学・錬金術・医師倫理」の構想

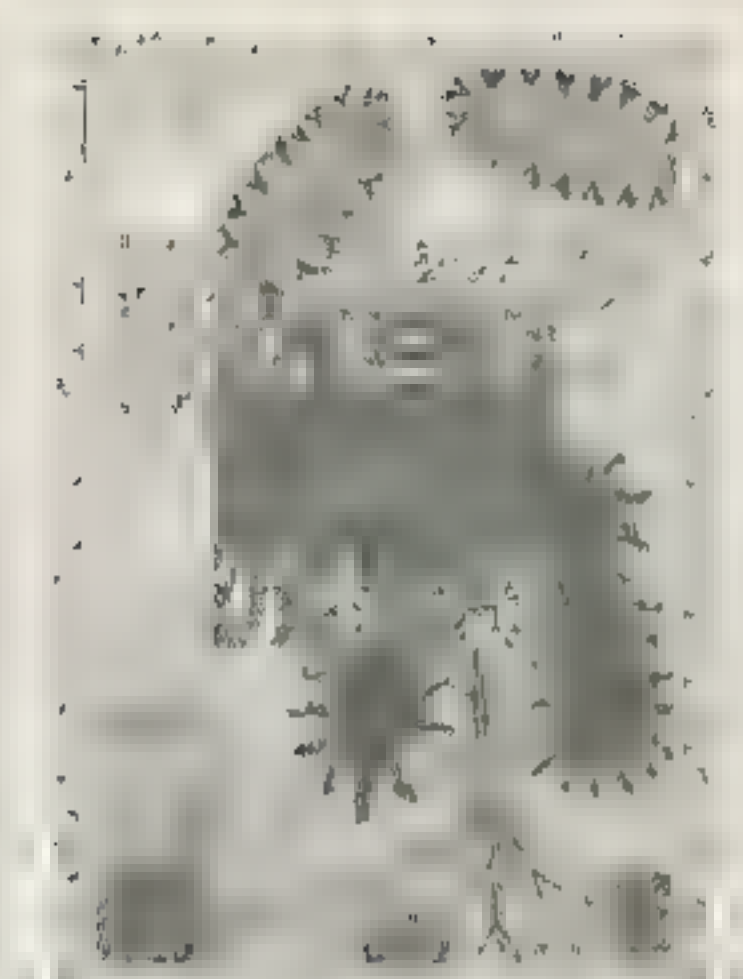


パラケルスス（大庭秀一郎、澤元五郎）  
工作舎  
2004年 ¥3,990 (5%税込)

## 今号のあとがき

前号で最終回のはずでしたが、みなさんの声援のおかげで復活となりました。ありがとうございます！本誌リニューアル後もゲームに関連した面白い本を紹介したいと思いますので、よろしくお願いします。

### ヴォイニツチ写本の謎



ケル・ケネディ、ロフ・チャーチ、松田和也訳  
青土社  
2005年 ¥2,940 (5%税込)



ユーゲー  
USED GAMES  
がパワーアップ!  
増ページ  
で新登場!!

日本で唯一の全世代対応

# ゲーム専門誌!!

ULTIMATE GAME-LIFE

MAGAZINE

# GAME SIDE

8月号/Vol.1

ゲームライフ

ファミコンからPS3に至るまで、あらゆるゲームマシンに対応し、  
歴代のPC&アーケードのゲームもカバーする。  
ゲームに生きる世代へ贈る、最強ゲームライフマガジン!

8月号予告

## プレイステーション10年史

PS3の衝撃走る! だから今こそ、初代PSの歴史を振り返る!

### 準新作コーナー登場!

ユーゲーで年に一度の名物特集「ユーゲーAWARD」が連載コーナーになって登場! 発売1年以内の準新作から、大作に隠れた通好みのゲームソフトを毎号紹介します。

### 連載コーナーも充実!

携帯ゲーム機コーナー、セカハートコーナー、PCエンジンコーナーなど、新連載が多数登場! 全てはファミコンのために! 「取説図書館」「パカゲー専科」「プレイステーションレス」「PCゲーム考古学」など、ユーゲーの好評連載も引き続き掲載!

# 7月3日リニューアル創刊!

判型:A5判  
予価:860円  
発行:  
株式会社  
マイクロマガジン社

## 誌名変更のお知らせ

2002年5月のリニューアル以来、4年間にわたり「ユーゲー」という誌名で皆様にご愛顧をいただきました弊誌は、  
2006年7月に10周年を迎えるにあたり、誌名を「ゲームサイド」に改称させていただく運びとなりました。  
流行にとらわれずにゲームの遊び方を追求する、創刊以来のコンセプトを維持し、今後もより一層の充実した誌面を目指し、  
読者の皆様のご期待にお応えできますよう、編集部一同、新たな気持ちで挑む覚悟でございます。  
今後とも何卒、ご支援・ご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

株式会社 マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部一同



隔月刊コミックヴァルキリー

表向きのコンセプトは「闘うヒロインオンリーマガジン」  
裏のコンセプトは「エロピンチオンリーマガジン」

隔月刊

COMIC

イラスト：  
宇岐多冬梧

こんな漫画雑誌を  
待っていた!!

創刊  
今夏  
大刊!!

闘うヒロイン  
オンリー  
漫画雑誌

18禁では  
ないからこそ  
表現できる  
ドキドキ  
がある

KTCからお子様でも買えちゃう  
全年齢対象の漫画雑誌を創刊!!

最新情報は  
こちらへアクセス!

<http://www.comic-valkyrie.com/>

KTC

編集・発行 / 株式会社キルタイムコミュニケーション

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコビル  
TEL:03-3555-3431(販売) FAX:03-3551-1208



# E3特集Wii & PS3

コントローラと価格、プレイアブルソフトの話題が世界を巡ったE3 2006。セレブなデジタル機器であるプレイステーション3と、徹底してお試し推奨したWii。決着は年末に！

2006年  
11月11日

62,790円  
(税込)  
\*20Gタイプ

発売決定

20Gタイプは約6万円、60Gタイプはオープン価格（北米モデル599ドル）。E3シーズンの初日を飾る5月8日（現地時間）。ソニー・コンピュータエンタテインメントのカンファレンス会場でPS3の映像美と新型コントローラを使ったプレイデモに沸いた熱気に動揺が走った。来場者はマスコミや業界関係者なので、これは価格だ

けが具体的になったことへの戸惑いだろう。この段階で6万円超は刺激が強すぎる。『FF』『MGS』など強力シリーズやオンラインサービスの詳細公開を待ってから価格を発表してもよかったのではなか。事実、E3会場内のPS3試遊は混雑続きだったのだ。機能が知りたい。そんな不安まじりの期待を感じさせた。

高すぎが割安か。

機能はPS2と同等か。



※写真は60Gタイプです。





## 専用コントローラの 新たな機能も発表

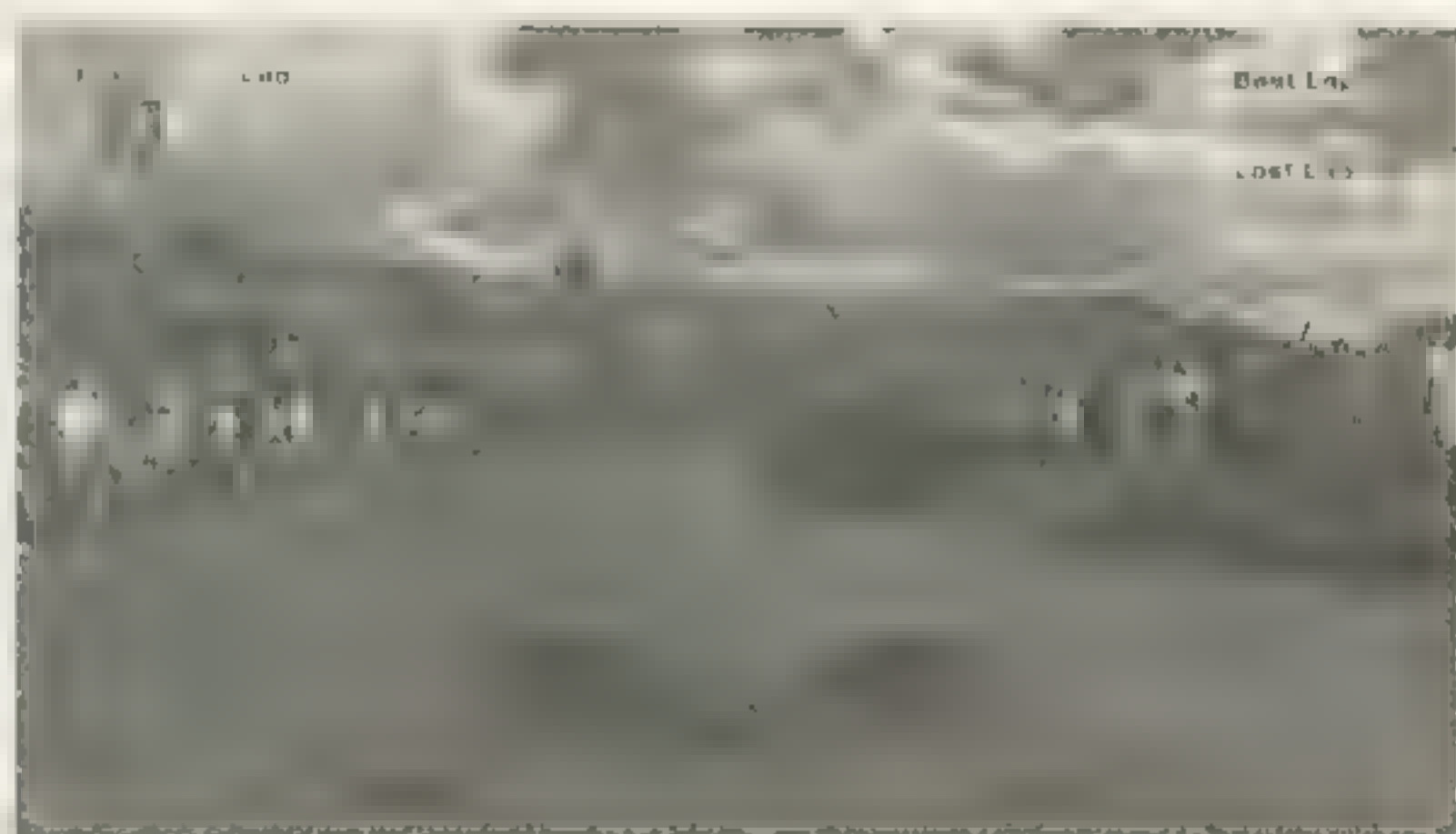
一見すると「デュアルショック2」だがワイヤレス化して傾き検出システムを搭載した新型がお披露目。手の傾きや動きで戦闘機を操縦するデモプレイも披露された。代わりに振動機能は取り外されている。

# PLAYSTATION<sup>®</sup>3が



### 『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』

『MGS2』よりも未来、傭兵と機械兵器が戦争を代行する時代で、物語が完結。発売は07年予定



### 『グランツーリスモ HD』

フルハイビジョン表示で実写のような走行体験ができる「グランツーリスモ」のデモ版。試遊ではバイクも一緒に走ってました！

### 『GENJI2 (仮称)』

義経と弁慶の入れ替えを戦闘中にできるようになった続編。艶やかさも増して、PS3のパワーを感じさせるアクションになるか？



いよいよベールを脱いだ『MGS4』を  
筆頭に多くのタイトルが出演





# 本体と同時に発売!

触れねばわからない  
新世代への跳躍

「任天堂ブースへは動きやすい服装でお越しください」。任天堂社長・岩田氏はカンファレンスをそう締めくくった。宮本茂氏のオーケストラ演奏に始まり、岩田社長も参加したテニス、ヌンチャクを駆使する『ゼルダ』のプレイデモなどを見せられた来場者の「触らせろ!」テンションを後押しするひと言だった。全身を使って遊ぶ人を見ているだけでも面白い。Wii（コードネーム・レボリューション）のツカミは上々だった。

E3会場で実際に試遊してみると、スポーツ系とそれ以外で大きく印象は異なる。ゴルフや野球のスイングはそのまま動けばいいだけだが、アクションやFPSはボタンの割り振りとポイントイングデバイスの用法にまだ練り込みの余地がある。10〜12月とされた発売日に向けて、クリエイターにも大きな跳躍が求められそうだ。





『The Legend of Zelda  
Twilight Princess』

E3でWii用タイトルとして発表された。矢を放つとWiiリモコンのスピーカーから実際に矢が飛んでいく音が聞こえる“なりきり感”が最高！  
Wiiと同時発売予定

マリオが！  
リンクが！  
名作シリーズをWiiで操作



『Super Mario Galaxy』

宇宙へ飛び出したマリオは、リモコンを振ると回転パンチ、ポインティングデバイスでスターをゲットするなど新アクションを体得。マリオらしさと新しさと面白さが合致した内容は、さすが



# 『ドラクエ』シリーズ最新作

日本名は『大乱闘スマッシュブラザーズX』。桜井政博氏いわく「コントローラはGC用を使いたい」とか



会場外の合同取材会でサプライズ発表された『スマブラ』最新作。新キャラにメタナイト、ピット、そしてスネークが！（さらなる追加も予定）映像だけだったが、瞬間最大熱狂を記録したプレゼンだった。もちろんWii・Fで対戦可能。発売は07年予定だ。

スネーク参戦!!  
『スマブラ』もWiiへ



面白くて少しためになる  
ゲーム界のトピックス

# ゲームメディア時評

3月16日  
5月15日

## 新たなゲーム規制法の第一歩か？ 警察庁がメディア規制の研究会を発足

不安を先導する形で  
進行する「有害」規制

昨年の「残虐ゲーム」問題以来、  
徐々に進行しているゲーム・漫画  
等の「有害」メディアへの規制に  
さらなる動きが始まっている。

4月10日、警察庁が設置した  
「バーチャル社会のもたらす弊害  
から子どもを守る研究会」がそれ  
だ。ゲームや漫画、インターネッ  
トで得た性や暴力に関する情報が  
子どもに悪影響を与えていること  
を前提とし新たな施策を考えるの  
が、この研究会の目的だ。

「最初から、規制を前提としたも  
のではなくあくまで、悪影響を受  
けている可能性があるのではない

かを検討する会合だ」（ある警察庁

関係者）とはいふものの、招聘され  
た委員はほぼ規制推進派で固めら  
れている（表参照）。CEROの理  
事である坂元章お茶の水女子大教  
授が招かれてはいるが「反対派か  
らの意見を聞いた」というタテマエ  
のためにすぎないのでは？ とい  
うのが大方の観測だ。警察庁発表  
の資料によれば、今後、月一回程  
度の会合を持ち「子どもの性を対  
象とするアニメ・ネットに氾濫する  
性・暴力情報、子どものネット、ゲ  
ーム依存などの問題について検討」  
し、今夏をめどに論点を整理し問  
題提起をしてゆく方針。専門家の  
間でも意見が分かれるコンピュータ  
ーゲームの子どもへの影響について  
も、論点を明らかにしたうえで対

応策を打ち出すそうだ。ページの

都合もあるので、詳細な問題点に  
ついては割愛するが警視庁が配布  
した資料を見ると、規制を前提と  
した議論が進められていることは  
明らか。たとえば、配付資料の中  
にある「バーチャル社会がもたらし  
た弊害が指摘された事例」では、奈  
良県の女児  
誘拐殺人事  
件を例に挙  
げる。「被  
疑者は、高  
校2年生の  
ときに、ア  
ルトアニ  
メのビデオ  
を見て、そ  
の後、年少

### 研究会メンバー一覧

※記号は議事録に対応

- 前田雅英(首都大学東京都市教養学部長)  
【委員】  
竹花豊(警察庁生活安全局長・元東京都副知事)  
江川紹子=C(ジャーナリスト)  
岡田晋司=D(京都医療少年院精神科医・「脳内汚染」著者)  
玄田有史=E(東京大学社会科学研究所助教授)  
義家弘介=J(横浜市教育委員・通称「ヤンキー先生」)  
坂元章=F(お茶の水女子大学教授・CERO理事)  
相原佳子(弁護士)  
姉崎昭義=A(PTA全国協議会環境対策委員会副委員長)  
池田佳隆=B(日本青年会議所会頭)  
下田博次=G(群馬大学社会情報学部大学院教授・情報  
メディア論)  
藤岡淳子=H(大阪大学大学院人間科学研究科教授・非  
行臨床心理学)  
藤川大祐=I(千葉大学教育学部助教授・教育方法学)  
素川富司(文部科学省スポーツ・青少年局長)  
小林寿一(科学警察研究所犯罪行動科学部少年研究室長)

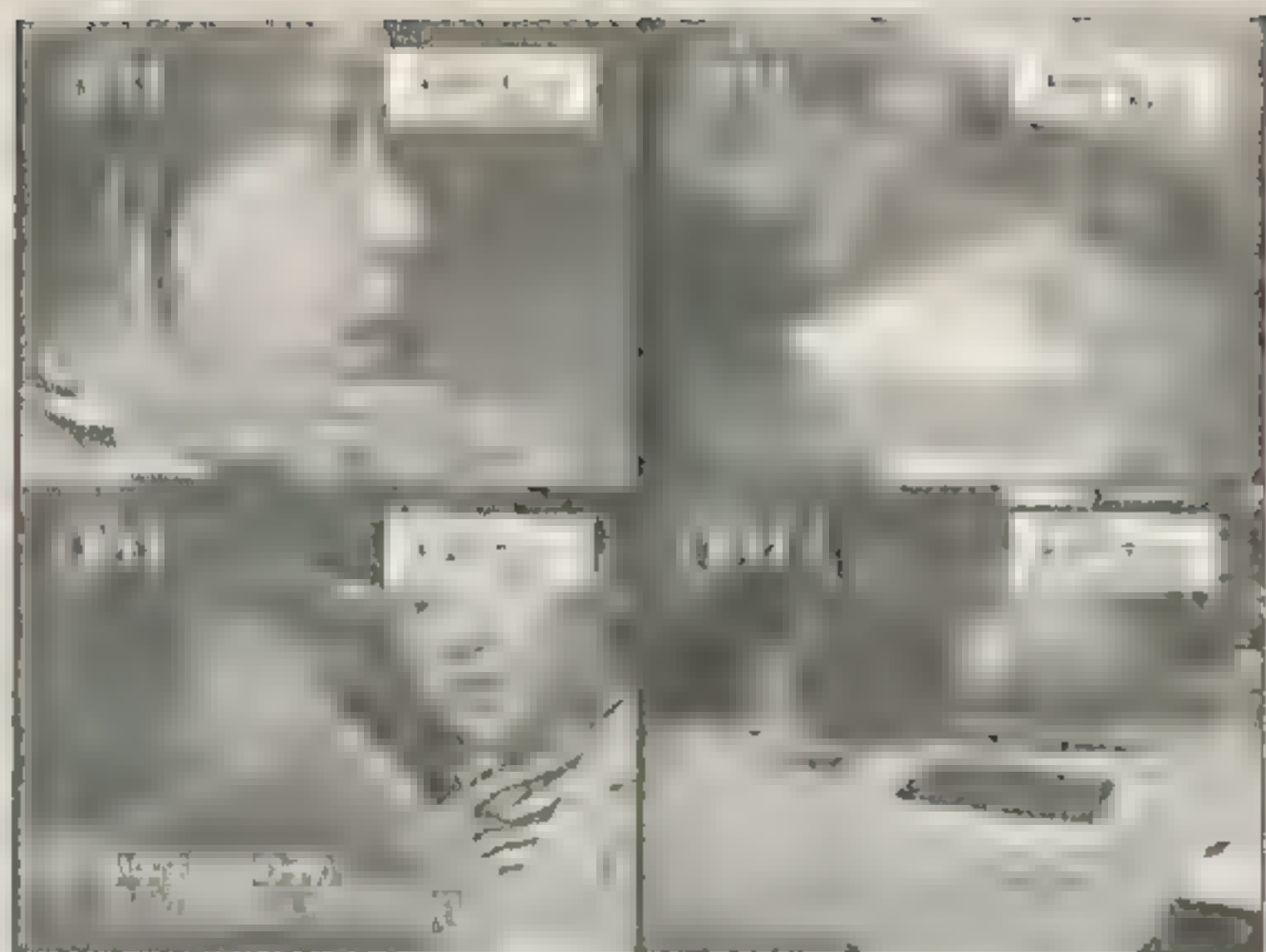
### 「オブザーバー」

- 田代裕昭(内閣府政策統括官(共生社会政策担当)付参事官)  
有松正洋(文部科学省スポーツ・青少年局青少年課長)

女児が性の対象としてうつるよう  
になった」ことが、バーチャル社会  
がもたらした弊害、として挙げら  
れている。

第一回会合の討議内容は、委員  
のあいさつ程度にすぎないが、議  
事録は委員の名前を伏せた形で公  
開されている。別表では、委員の  
氏名と議事録の記号が対応するよ  
うになっているので参考にしてほ  
しい。(全文、ネットで確認可能)  
また、この動きに呼応するかの





「ゲーム＝悪」のイメージを前提になされる報道。アダルトゲームの大多数は純愛モノなのだが……

ように、日本テレビ系の報道番組『報道特捜プロジェクト』において、オタクと性犯罪を結びつける報道が行われた。ゲーム専門店に足を運んだ平野亜由子記者が「高校生や中学生などの少女に、性的な乱暴を加えるという内容」のゲームに触れ、少女に性的暴力を振るう、アニメなどの影響が指摘される事件は少なくないため、警察庁が子どもを性的対象にしたアニメなどの法的な規制について、検討を始めたと結論づける内容だ。「一部の人からは、自分の趣味であるとか、し好を理解してくれる

ような女性、恋人が現れば、ゲームの内容を実際にやってしまうことがあるかもしれないというような話もありましてまあ、こういうソフトが犯罪の助長につながる可能性もあるのかな、というふうに感じました」（前述の平野記者）  
このようなスタンスでの報道が、世論の不安だけをあおり、規制を推進していることは間違いない。

こうした一連の動きに対して、危機感を持った有志による動きもすでに始まっている。4月23日に開催された同人誌即売会「サンシヤインクリエイション」で新たな表現規制の動きに関心を持ってもらおうと、ピラ配布が行われた。

一方、相変わらずゲーム規制に熱心な首都圏自治体首長にも新たな動きが登場した。5月15日に開催された「八都県市首脳会議（首都圏サミット）」で上田清司埼玉県知事は、ゲームが子どもの脳に与える影響を八都県市で共同研究することを提案。ゲームが脳に悪影響を与えるか否かについては、文部科学省が昨年から10年計画で

研究を始めたばかり。「八都県市独自の研究もありうる」との上田知事の発言からは、規制に必要なデータ収集も考えられるので、予断を許さないだろう。

## PSE法問題は 妥協で終結か？

4月を過ぎ、完全に沈静化してしまっただけのPSE法問題。こちらにも、いまだ「中古品を除外する」法改正がされたわけではなく、まだまだ予断を許さない状況だ。4月24日には、初のリサイクル業者による全国組織、「有限責任中間法人ジャパン・リサイクル・アソシエーション（JRC A）」が設立の動きを開始した。だが、この団体も明確に「PSE法からの中古品の除外」を主張しているわけではない。「除外のことよりも、法改正に向けて勉強会がはじまることが重要。そこにリサイクル業界の席もつくって頂いた。法律自体が間違っているの、法律全体を見直してはゆきますよ」（同団体の小川

浩一郎代表代行）

このような発言をみると、どうも妥協的な方針が取られるような雰囲気。結局は、検査を義務化する形になってしまっているのではないかと不安はつきない。

また、なぜか来賓として出席した経済産業省・福田秀敬消費政策課長は次のように発言。

「PSE法改正による中古品除外はありえない。電気用品以外のすべての製品安全法に中古品除外をしている法律は存在しません。現行法の中でどう対応するかということでは皆さんも考えてらっしゃるのではないのですか？ レンタル方式についても3～6ヶ月後には見直す方針。現状もし、レンタル方式を行っていない店舗に対しては、法執行をしますよ」

と、レンタル方式をとっていない店舗があれば連絡してほしいと、密告を奨励する言動。

「有害」規制、PSE法ともまだまだ予断を許さない状況が続くが、本誌は引き続き追いかけてゆきたい。



## 「SUPER SWEEP」運営のテクノポップレーベル「TECHNO4POP」のオススめCDたち

「normal pop?」は、プログラミングの本田、ヴォーカルの伊藤によるユニット。ポップでキレイめのサウンドに伊藤のかわいらしい歌声がハマっている。80年代にはやった透明感のあるテクノポップやアイドル歌謡が好きな人

### pose/normal pop?

- 収録曲:  
1. Electric Candy Pop  
2. elle  
3. 頭の悪い女の子  
4. さ・く・ら・カラー  
5. いじわる  
6. Electric Candy Rock  
7. 終わりのテーマ  
8. 人でなしの恋  
9. 春の惑星  
10. いつか笑える日

発売元：スーパースィープ  
¥1,800円（5%税込）  
発 2006年3月22日



[http://www.geocities.jp/normal\\_pop/](http://www.geocities.jp/normal_pop/)

### 極東/Zunba Kobayashi

- 収録曲:  
1. 火星  
2. 僕とダンス  
3. キャミソール  
4. RAA  
5. スイミング  
6. TSK  
7. スキヤキ  
8. 深夜高速 feat. Cybershots!!!!  
9. 極東最前線  
10. FEC230

発売元：スーパースィープ  
¥1,800円（5%税込）  
発 2006年3月22日



<http://www.geocities.jp/zunba/>

はぜひ。T4PのZunba、ディレクターによる「極東」は、無駄を省いた音とストレートな言葉たちがカラダにゆっくりと染み渡るような一枚。  
「TECHNO4POP」の公式サイト <http://techno4pop.net/>

## 開校第3回曜日池袋へGOーレトロ&フューチャー 電脳マニアックス! 0027

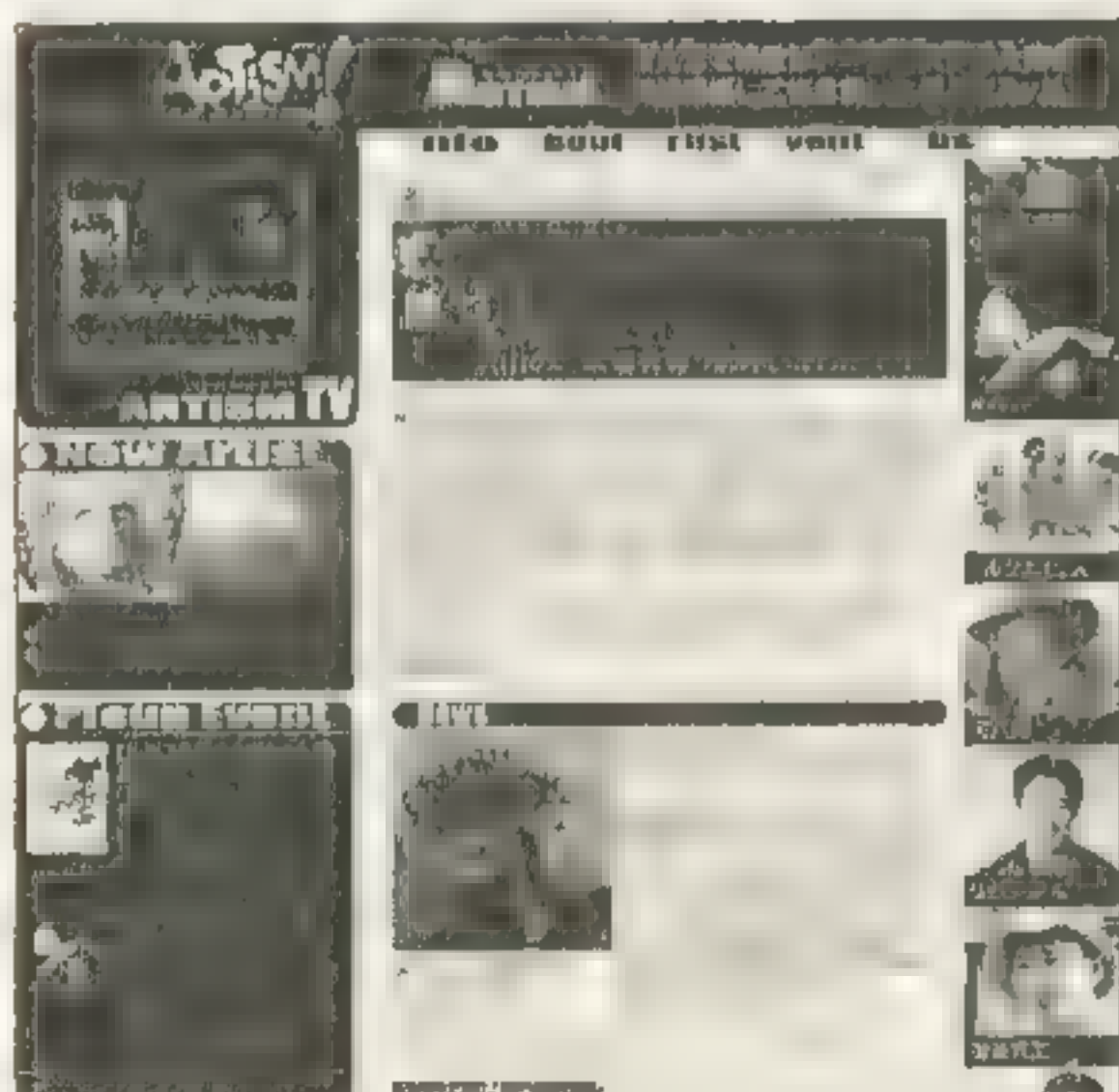
去る5月21日に池袋のライブハウス「LIVE INN ROSA」で開催された「レトロ&フューチャー 電脳マニアックス! 0027」。plumsonic!、ベスパ☆くまメロ、コスモワックス、装置メガネ、ぼらぼら。SYSTEM ERROR、ピノリユック、松前公高氏……ほかにもさまざまなユニットが出演（実は編集部員もこっそり……）



装置メガネ  
<http://souchi.cute.to/>

した。今後CD発売に向けてレコーディングを行っているplumsonic!、東京だけでなく地元山梨でもライブを行っているベスパ☆くまメロ、電マニの数日後にメジャーデビューを果たした装置メガネなど、いつもにも増して出演陣のセッションは高めだった。  
ゲーム批評は、名前が変わっても、引き続き電マニを応援します。

次回電脳マニアックス!は  
7月16日(日)  
池袋LIVE INN ROSA  
にて!



電マニ情報はコチラで  
<http://www.artism.jp/index.html>



あの「探偵ファイル」がゲームになる!!  
最大のウリは100以上のバッドエンド!!

探偵会社ガルエージェンシー運営の大手ニュースサイト「探偵ファイル」のゲームが出るそうだ。

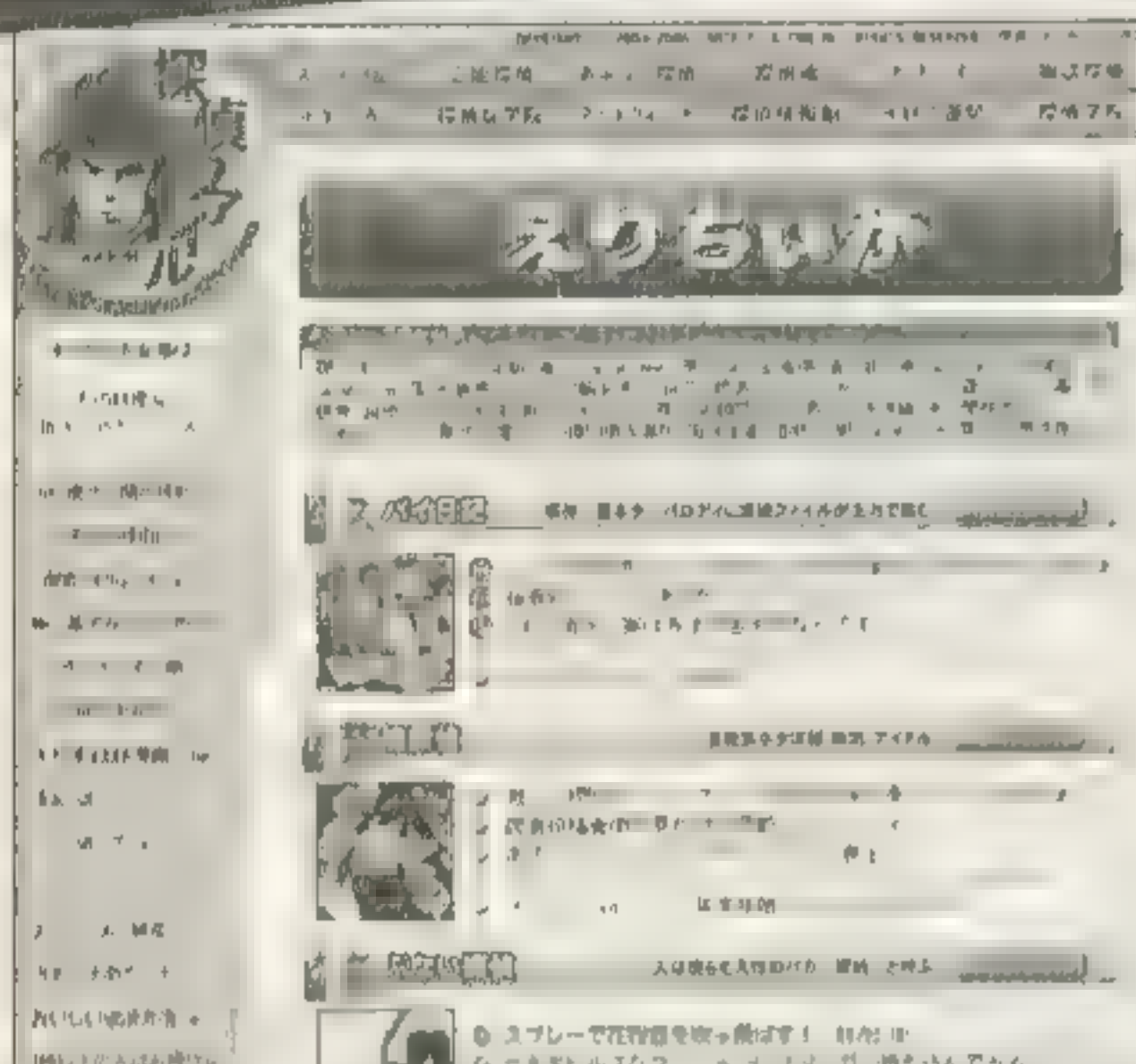
キャラクターではなく、「サイト」を育てるという、新しいジャンルの育成シミュレーション（プラス、ちよつと恋愛要素も）ゲームで、探偵ファイル編集長の山木氏は「と

きメモ』『プリメ』のようなシステムで、サイト育成を考えると考えてみてください」と語る。

最大のウリは、「バッドエンド数が100以上」ということだとか。「あの時あの選択肢を選ばなかったばかりに……」という世知辛い要素がゲームに取り入れられており、「人生リセットがきかない失敗のほうが多い」と身をもって知ることができそう。2006年夏頃発売予定。  
詳細は「探偵ファイル」のサイトに!



画面は開発中のものです。



「探偵ファイル」  
<http://www.tanteifile.com/>



DJ 松前公高  
<http://www.matsumae.com/>



コスモワークス  
<http://cosmow.goزارu.jp/>



ベスパ☆くまメロ  
[http://www.geocities.jp/kuma\\_mero/](http://www.geocities.jp/kuma_mero/)



ぼらぼら。  
<http://sound.jp/porapora/>



pLumsonic!  
<http://www.plumsonic.net/>



ピノリュック  
<http://www.geocities.jp/pinoruck/>

撮影 Jk/yaguctak



# 読者あつての本ですから



● 龍子オネーさん (19歳)  
頭を使わない努力は単に苦勞してるだけですーと説教する微妙なお年頃。

○ シシタン (12歳)  
ゲーム業界に生まれたスノッパな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぶ獅子丸  
イラスト：飛龍乱

## 最後の最後まで 大変でした (苦笑)



○ エー新入生や新社会人の方々は、そろそろ新しい環境に慣れ、無職の方がたは今後についての漠然たる不安に少しアンニュイになっている頃でしょうが、いよいよ次号から大々的にリニューアルーという訳ですー



● マ裏を返せば、今までゲーム批評は今回で看板を下ろすーという訳です。この読者コーナーも最後となりましたので、成る丈読者さまの御意見を載せていっちゃいますねー。

■ せっかくリニューアルするなら、数年前のゲー批に戻して欲しい。最近メジャー志向な記事が増えてきていて、全く面白くない。自分勝手な意見だとは思いますが、マイナーだからメジャーを目指すのではなく、ひたすらマイナーを突っ走ってこそゲー批の価値があると思います。

(東京都 ゼノビア)

■ 先日、某超有名STG最新作と某災害ACT最新作を立て続けに買った。各ゲーム誌の評価は前者が高評価で後者が低評価。が、個人的には後者のほうが面白く、前者はイマイチであった。「前者がつまらない」という意味ではない。ワタシ個人の「求めるモノ」と若干ずれていたただけなのだ。実際遊ぶと面白いが、どうにも感情移入できない。後者には、「？」と思う欠点も少なからずあったが「ゲーム」としてはこちらのほうが優れていたと思う。つくづく「他人の主観」は参考にならないと感じた。

(岩手県 HA-21S)

■ 雑誌名は今のままがいいです。変えると何の雑誌だか分かりにくい。エニックスのギャ○王みたいになるのはやめて欲しいです。とりあえず、大幅な変化は望んでいません。今まで通り一般ゲーム誌ではやれないような特集をどんどんやって欲しい。それだけです。

(茨城県 しろあか)

■ まじで期待してるからな。言い方はきついけどゲー批からは本当にゲームに対しての情熱を感じる。



本気を感じる。変にメーカーに気を使うんじゃない自分達の中の観点で業界にメスを入れる。これからそのスタンスを貫いて欲しい。メーカーから冷たい態度をとられたり読者から嫌な事を言われたりしてきたと思う。それだけじゃなくこれだけの事を記事にしてきた訳だからいろんなつらい思いをしてきたと思う。しかしそんな時ゲイ批の愛読者を思い出して欲しい。ゲイ批から感じるゲームに対しての想いは真実だ。本当にゲームを愛している人間はひしひしとその真っ直ぐな想いを感じている。コアなユーザーの為に、そしてこれからの子供達の為に、真摯な記事を書き続けて下さい。心の底から応援しています。

(京都府 頼むぜ ゲーム批評。)

■攻略記事や読者の誰でも知ってるようなライトな記事は要りません。そんなのは他の雑誌がやっています。ゲーム批評には密度の濃い批評記事を求めているのです。増ページは嬉しいです。頑張ってください。あと梅田ヨドバシカメラでゲーム批評・ユーゲーが入荷し

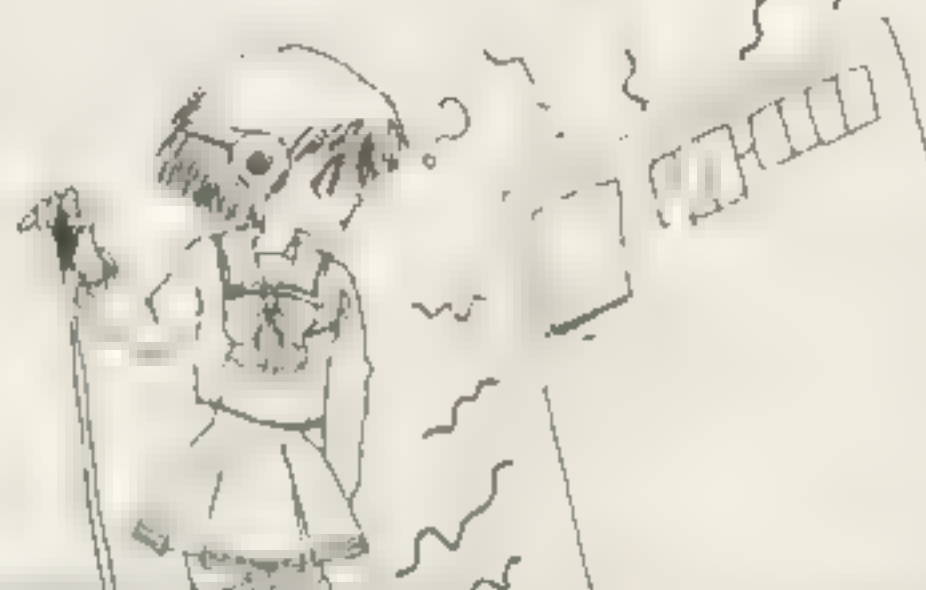
なくなりました。何とかしてください。(大阪府 やまかつ)

■前号から表紙裏に見開きでソフトメーカーの広告を載せ、そのタイトルの特集の組むという形式となりましたが、長年『ゲイ批』を読んできた者からすると「すっかり変わってしまったな」と、かつて掲載されていた編集ポリシーから遠く隔たってしまった現在に寂しく思います。一つ心配なのは、ソフト批評の中に普通に買ってプレイしていたら絶対に今号には載せられないはずの「コンタクト」が入っている事。これは一般ゲーム誌同様メーカーから提供を受けてプレイしてのものなのでしょうか？ こういうのもありとなつては中立の立場での批評が成り立たないのではないですか？ リニューアルにあたり誌名を変える意向も有るみたいですので「批評」の看板を降ろして普通のゲーム誌と同様なゲーム紹介雑誌にシフトしていくつもりなのであれば仕方ないですが。硬派を求める自分は今購読の止め時でしょうか？

(茨城県 鯨夢究部)

# 読者イラストギャラリー

## FAXでの投稿はできますか



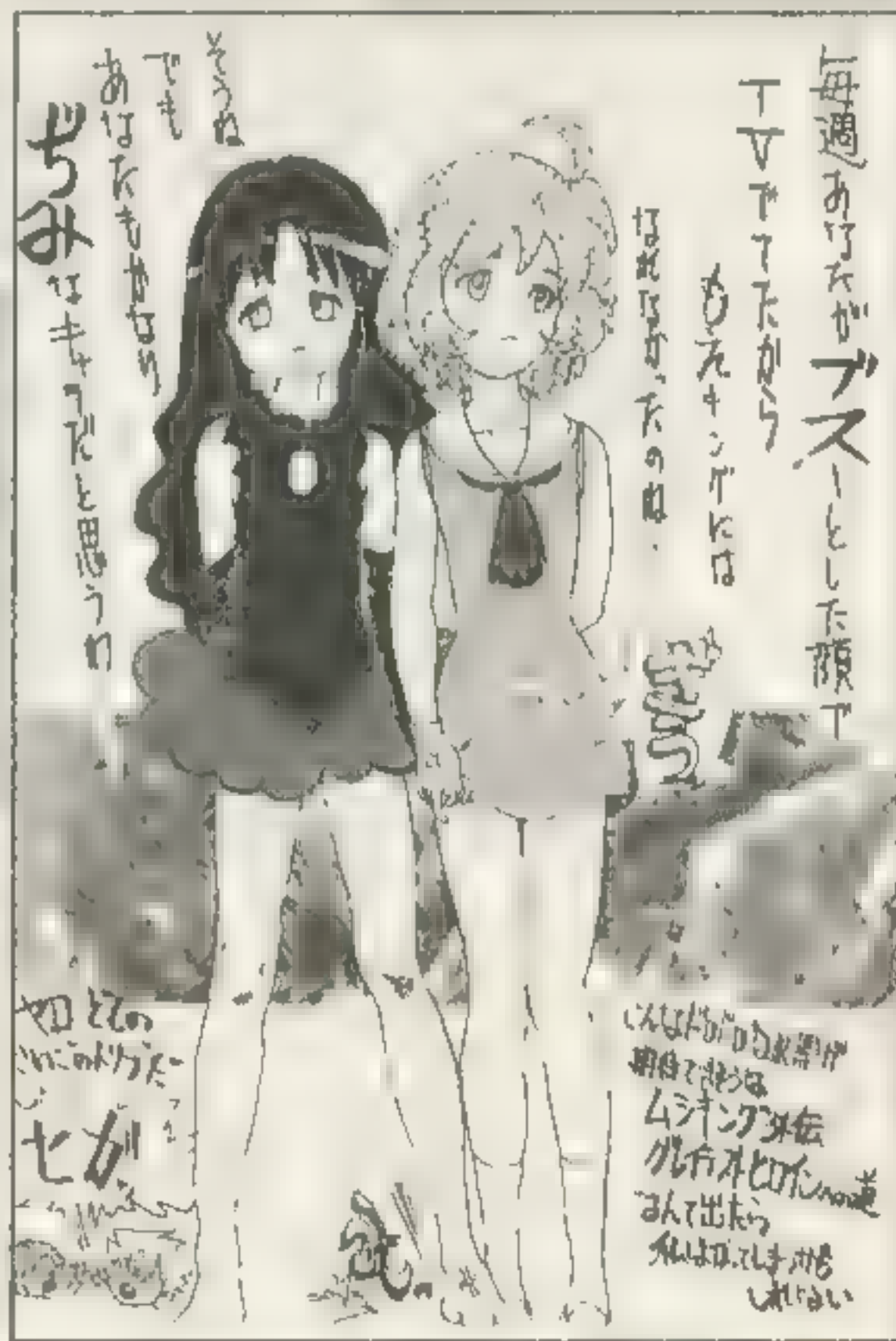
〈愛媛県 針堀田〉  
いきなりきたFAX投稿。ハイ。できますよ！



〈鹿児島県 ベに〉  
こちらは2枚ワンセットでメールでの応募。メールもイケます!! (重すぎるのはNGですが)



〈愛媛県 電気用品安全法絶対廃止〉  
えつと……、黒い！ 黒いつすよ!! でもお気持ちハスゲーわかります





■前よりもソフトになった感じがします。ファミ通にならないでゲーム批評は変わらずにドンドン悪い物は悪いという雑誌でいてください。これからも頑張ってください。買い続けますよ

(神奈川県 ゼツダス)

■3号から毎号買っています。ここ最近昔の「ゲーム批評に」比べて一般向けになってきているような気がします……とがった記事が多いので好きだったんですが……今度リニューアルするということなので原点回帰で本当の意味でのゲーム批評をお願いします。前のようなパワーあふれる雑誌になってくださいー (大分県 「三三」)

■ほぼ1年ぶりぐらいで購読してみたのですが、レビュー記事をはじめ雑誌全体がずいぶんマイルドになったというか、以前にあった毒のようなものがすっかり抜けてしまっていて残念です。私は創刊号から数年間ほぼ毎号購読していたのですが、ゲーム市場の停滞とともに貴誌の記事内容が今ひとつつまらないと感じる物が多くなってきた時期と、私自身がゲームに

対する情熱を失ってしまった時期とが重なったため定期的な購読をやめてしまいました。しかし、最近またゲームに対する興味が復活して久々に貴誌を手に取ったのですが、正直ここまで当たり障りのない無難な内容では、あえて「ゲーム批評」の看板掲げる必然性がほとんど無いのでは？ と思っ

(岩手県 肉不足)

■はじめてこの本を見たときは体に衝撃が走り、それこそ一文字一文字すりきれるまで読みました。白黒に文字がほとんどの硬派な感じが大好きでした。編集方針などが巻末に書かれてましたよね!! 今はないけど……とにかく最近「軽い」全体的に。おもんない

(大阪府 HOM)

■貴誌にはタイトルへのアイデンティティーを持って頂きたい。今まで「ゲーム批評」というタイト





ルで立場を保ってきているのだから、そう簡単にはタイトルを変え  
るべきではないと思う。

(長崎県 名無しのゴン子)

■それにしても最近「ゲーム脳」  
の布教方法が巧妙化している。5  
月10日のNHK、「クローズアップ  
現代」では「ゲーム脳」と言う言  
葉は出なかったがそれを示唆する  
言葉があふれていた。おまけに最  
近は「ゲーム感覚」と言ってる  
でもかんでもゲームの責任にして  
いるので、そのうち第2次大戦の  
旧日本軍の蛮行まで「ゲーム感覚」  
として「戦争責任」まで押し付け  
そうな勢いを「世の中」と「マス  
コミ」に感じます。大丈夫か？  
この国!!

(神奈川県 サク)

■突然のリニューアルにおどろき  
ました。色々な記事があり、ゲー  
ム誌として面白い内容になってい  
ると思います。例えばDDR特集  
などは私はプレイしないしするつ  
もりもないけれど読んで面白かつ  
たです。読者の世代交替を目指  
すならばベテランや有名どころば  
かりではなく、駆け出しの若手ク  
リエイターや同人で活躍されてい

る方々にスポットを当ててもいい  
と思います。でもソフト批評はダ  
ウンサイジングしないですね! あ  
とアンケートハガキ復活おめでと  
うございます。

(千葉県 カベジマイサム)

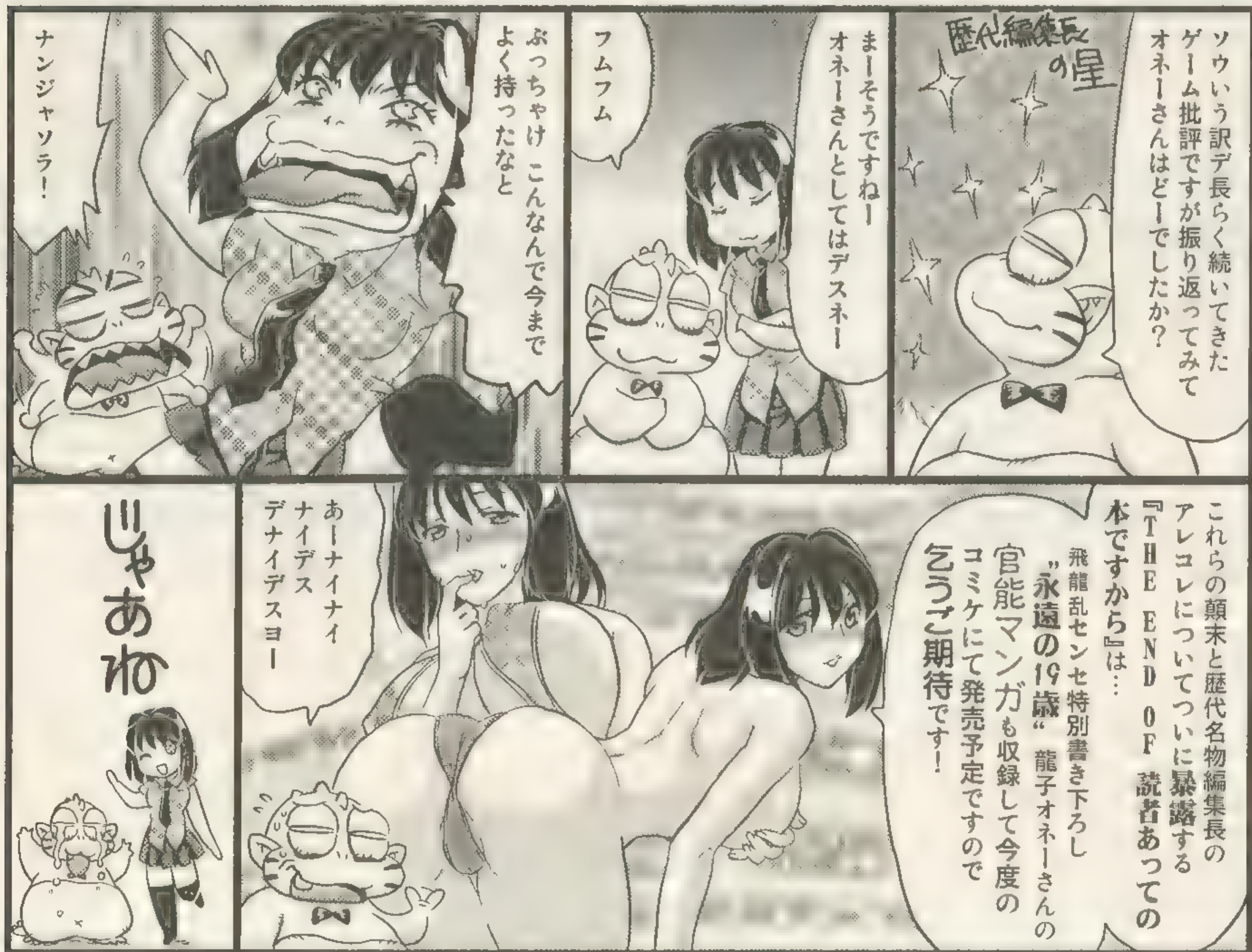
■毎号楽しみに貴誌愛読しており  
ます。最初の一言アンケートフォ  
ームのトラブル対応・更新が遅い  
です。正直ファンをどう思ってい  
るのか疑ってしまいました。「ゲー  
ム批評」の名前を変える必要って  
あるのでしょうか? 変わることに  
対して期待よりも寂しさを感じ  
てしまいます。何はともあれ、こ  
れからも貴誌を楽しみにしていま  
すし、編集部の皆様お仕事頑張っ  
て下さい。

(東京都 河原)

○と、こんなにイロイロな御意見  
いただきましたが、果たして、新  
しい雑誌はどうなるのでしょう  
か!?

●そういう訳で、又なんかありま  
したら! 今度のみにでも行きま  
しょう! じゃっつ!!

○長い間、本当にありがとうございました。  
しました。またどこかでお会いし  
ましようね!





# 『ゲーム批評』終了のお知らせ

---

1994年9月の『ゲーム批評』創刊から12年。

たくさんの読者の皆さんに支えられ、歩んでくることができました。

『ゲーム批評』の歩みは、当時「次世代機」と呼ばれた、  
プレイステーション、セガサタンの登場とともに始まり、  
まさにゲーム業界の激動期とともに過ごしました。

そして今年、2006年。

Xbox360、プレイステーション3、Wiiという新世代機の登場。  
そして、ニンテンドーDS、プレイステーションポータブルという携帯機の普及。  
新たな激動期、いや、復興期を、ゲーム業界は迎えようとしています。

新たな局面を迎えるゲームという文化に対し、  
私たちプレイヤーが、より素晴らしいゲームを遊べるように、  
ゲームという文化の健全な成長のために、  
メディアとして、新たな道を選択することに決めました。

長い間、小誌を支えてくれた読者の皆様。

本当にありがとうございました。

長い間、辛抱強く協力して下さったメーカーの皆様。

本当にありがとうございました。

編集部一同、新しい船出に向けて、全力で準備を始めております。  
今後とも何卒、ご支援、ご愛顧を賜りますよう、宜しくお願い申し上げます。

編集部 一同

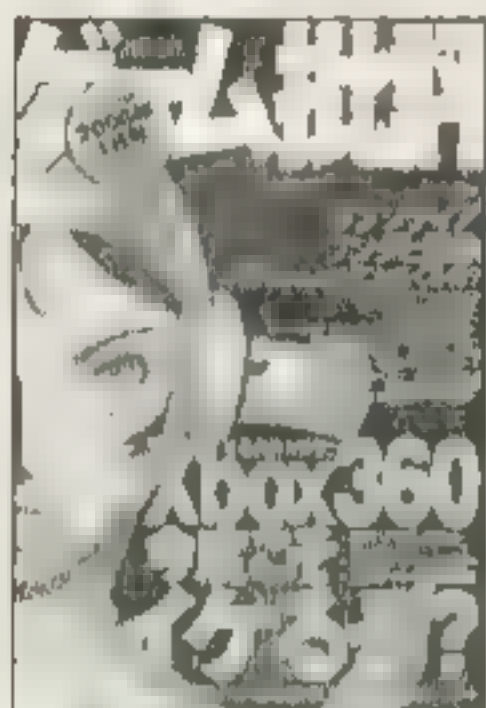


## バックナンバーインデックス



**Vol.68** 2006年5月発行／780円(税込)

- モンスターハンター2「リーマンハンターが行く！」**  
R25世代必読の新感覚プレイ指南!
- DDRが帰ってきた!**  
三年半ぶりに音楽ゲームのバイオニア、DDRの新作がアーケードに登場。歴史を振り返りつつ新作を紹介
- その他、強力連載陣のコラム&レビュー



**Vol.66** 2006年1月発行／780円(税込)

- Xbox360 今度こそイけるぞ?**  
発売を直前に控えたXbox360を徹底分析  
同時発売タイトルの先行批評も掲載!!
- ゼロから始める「THE IDOL M@STER」**  
局地的な盛り上がりじゃもったいない!  
見た目とは裏腹の超ハードなゲーム性とは!?



**Vol.64** 2005年9月発行／780円(税込)

- 新ハード、勝つのはどれだ!?**  
ついにその姿を現した主要3メーカーの新ハード。その性能と戦略に迫る
- オトナのためのネットゲーム講座**  
ネットゲームの歴史  
オススメネットゲームレビュー



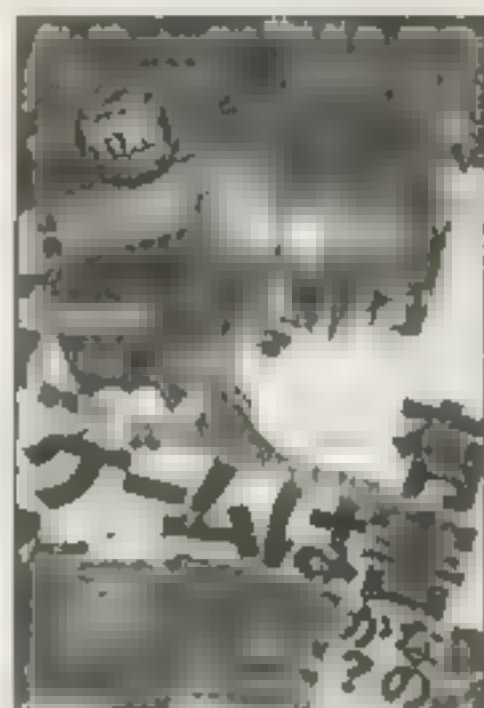
**Vol.62** 2005年5月発行／780円(税込)

- PSP ニンテンドーDS 噂の真相**  
「ゲートキーパー事件とは?」「PSPの不具合問題」等  
任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行
- ギャルゲー祭**  
「To Heart2」発売騒動記  
身近に転がる萌えへの誘い



**Vol.67** 2006年3月発行／780円(税込)

- DOA総力特集**  
名物プロデューサー板垣信氏ロングインタビュー  
裏ナハ氏の「DOA4」ファーストインプレッション
- '05年末タイトルスペシャルレビュー**  
各界著名人が年末大作を大いに語る!



**Vol.65** 2005年11月発行／780円(税込)

- ゲームは有害なのか?**  
神奈川県による「GTAⅢ」有害図書類指定、  
その是非を問う!
- 東京ゲームショウ密着レポート**  
次世代機にスポットが集まるTGS2005を緊急取材  
各社の最新動向は?



**Vol.63** 2005年7月発行／780円(税込)

- E3緊急速報!!**  
アメリカで行われたE3での発表を元に、  
新ハード3機種の行方を占う!
- 「FE」「ティアサガ」新作徹底比較!!**  
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。  
2号連続で徹底比較!



**Vol.61** 2005年3月発行／780円(税込)

- PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー**  
「研修医 天堂独太」「リッジレーサーズ」など計10本を批評  
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS
- XBOX、何がしたいの?**  
XBOX3年間の軌跡  
XBOX、こうすれば売れる?

## 定期購読者様へ重要なお知らせ

「ゲーム批評」は創刊してはや12年を迎え、  
読者の皆様には多大の御支持をおよせ頂き心より御礼申し上げます。

2006年8月3日発売号より、「ゲーム批評」はタイトルを改め、

「G-navi」としてリニューアル創刊をすることとなりました。

現在定期購読をご契約いただいております皆様には、ご迷惑をおかけします。

詳しい内容についてのご連絡を書面にてお送りさせていただきます。



# Editor's Room

## Narahara

12年間の長きにわたり、皆様に支えられてきた「ゲーム批評」も、この号で終了となります。本当に残念であり、無念です。しかしこれは、新たな局面を迎えようとする「ゲームというステージ」を前に、我々も変わっていかなければならない。「ゲーム批評」の終結は、そのひとつの形であり、意思表示である、と考えています。8月より、弊社は新たに「G-navi」という雑誌を刊行します。長らくご愛顧いただきました「ゲーム批評」とは、かなり趣の違う雑誌ではありますが、もしよろしければ、一度手にとってみていただきたいと思います。

改めまして、読者の皆様、長い間本当にありがとうございました。

## Takahashi

E3の新タイトルと次世代ハードの発表。新たな表現方法とインターフェイスに期待しつつも、ハードウェアに依存しない、ゲームの「遊ぶ」という部分の革命に期待したいです。PS3は高く感じますが、相対的に見なければ良い価格だと思います。

## Kamiya

多方面の方々のおかげさまを持ちまして、今回も何とか発売にこぎつけることができました。誠にありがとうございました。……まだ入稿終わっていませんが、他の文化同様、ゲームも様々な文化とリンクしていけたら良いですね。という祈りを込めて！

## Hujita

どうも！ 初めまして！ ゲーム批評編集部で一番偉くない人です。藤田と言います。立場を例えるとアメーバみたいな感じです。仕事だけ勝手に細胞分裂していきます。怒号飛び交う編集部に揉まれながら強く生きようと思います。コンゴトモ ヨロシク……。

## アンケート募集と読者プレゼント についてのお知らせ



「ゲーム批評 Vol.68」より、綴じ込みはがきとインターネットによる集計の双方でアンケートを実施させていただくことになりました。インターネットによるアンケートは下記URLにて実施しております。

<http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm>

なお、読者プレゼントのご応募は、綴じ込みはがきにて受け付けております。締め切りは06年7月14日（金）当日消印有効です。ふるってご応募ください。

# ゲーム批評

7月号 vol.69

平成18年7月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）  
第13巻第5号通巻105号 定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫

編集人：武内静夫

編集長：奈良原士郎

編集：高橋宏晃／神谷由香／藤田恵司

販売営業：浜崎 肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／吉田 遼／梅 友則

広告営業：高崎 聡

カバーデザイン：pi-park

本文デザイン：内田雄介（株式会社マイクロクリエイティブ）

印刷：アベイズム株式会社

発行所：株式会社マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル

編集部 TEL. 03-3551-9563 FAX. 03-3551-9565

販売部 TEL. 03-3206-1641 FAX. 03-3551-1208

広告部 TEL. 03-3555-1206 FAX. 03-3551-1208

<http://www.microgroup.co.jp/>

本誌記事の無断転載・複製等を禁じます

©2006 MICRO MAGAZINE



## ゲームの話をしよう！



photographs by Toshihiko Fukushima

## 加藤 夏希 × 内田明理 & 小松原里枝子

実力派女優としての地位を欲しいままにしている加藤夏希。

実は彼女、無類のゲーム・アニメ好きだったです。

今回は、この夏発売される

『ときめきメモリアル GIRL'S Side 2nd Kiss (以下GS2)』の  
プロデューサー内田明理氏と小松原里枝子氏を、加藤夏希が直撃。

とかく誤解されがちな「女の子向けゲーム」について、  
本物の女の子プレイヤーと開発者で大いに語ってもらいました。





## 加藤 夏希

かとう なつき

女優・モデル

99年のCMデビュー以来、「羊のうた」「バトル・ロワイヤルⅡ」など映画主演5本。「アタックNo.1」や「氷10! ココリコミラクルタイプ」などドラマ「ハエティ」「JJ」(光文社)レギュラーモデルなど、多方面で活躍している。



「私、『ときメモGS』には  
すつごくハマってたんですよ」(加藤)

私を出演させてください!

小松原ディレクター(以下小松原)...

今回は、加藤さんに見てもらおうと思って持ってきたんですよ。(初代『ときめきメモリアル』)

GIRL'S Side(以下GS)

GSのトレーディングカードを渡す)

加藤夏希(以下加藤).....

内田プロデューサー(以下内田)...

目が輝いている!

加藤...あーん! こっちを見てる!

葉月くん...私、『GS』に

すつごくハマってたんですよ。

内田...嬉しいですね!

加藤...「はばたきウォッチャー」

ってファンブックがでてたじゃないですか。私、あれを集めていて、

「私、この世界にいる」なんて。

小松原...8月3日に第二弾の『GS2』

が出るんで、そちらもよろ

しくお願いします。

加藤...私を出演させてください!

内田...いきなりすごいところから

始まったな!

理事長はやってないんですけど

小松原...加藤さんは『GS』コン

プリートされたんですか?

加藤...えっと.....オジサン?

校長?

内田...あー理事長ね。

加藤...そうそう、理事長。理事長

は、やってないんですよ。

内田...あーあの人、年がいないで

すよね(笑)。

小松原...ウチの広報が初めてプレ

イしたときは、「理事長につきま

とわれた」って言ってましたよ

(笑)。家にバラの花束が届いたり

とか。

加藤...最初は葉月を狙っていった

んですけど、なかなかうまくい

なくって。攻略本を買ってようや

く好感度を上げられて。

小松原...周りでも『GS』をやっ

ていた方はいらしたんですか?

加藤...まずウチの母でしょ。友達

もやってました。「はばたきウォ

ッチャー」も母が見つけてきて。

ふたりで大盛り上がりで、「(ゲー

ム内の)あの家に住みたい!」と

か「はばたき学園の学生になりた

い!」とか。

内田...本望ですね。まさにそれを

狙っていて、「この世界に住んで

みたい!」と思ってもらえるように

作ったつもりだったんですよ。

加藤...主人公の女の子の顔がわか

らないのも良かったですよ。す

つごく感情移入できます。

小松原...「誰かさん」を操ってい

るのとは違いますからね。

加藤...そうそう。『GS』をやっ

ているとき、私髪の毛が長かった

んです。で、ちょっとたってから

短くしたんですよ、今くらいに。

『GS』の主人公も髪の毛短いじ

やないですか。自分が髪の毛を切

ったらより一層一体化しちゃっ

\*「ときめきメモリアル  
Girl's Side」

恋愛シミュレーションゲーム  
ときめきメモリアルシリーズの  
女性向けタイトル。主人公は  
「はばたき学園」の学生。主  
人公は「はばたき学園」の学  
生。主人公は「はばたき学園」  
の学生。主人公は「はばたき  
学園」の学生。主人公は「は  
ばたき学園」の学生。主人公  
は「はばたき学園」の学生。

\*葉月くん

葉月桂。GS男性キャラの  
ひとり。成績優秀。スポーツ  
万能の高校生モデル。GSの  
主人公のメインキャラクター。  
少女マンガのメインキャラク  
ター。GSの主人公のメイン  
キャラクター。GSの主人公の  
メインキャラクター。GSの  
主人公のメインキャラクター。

桂「長

大野橋一樹。GS男性キャラ  
のひとり。ゲームの舞台と  
なる「はばたき学園」の学  
生。主人公のメインキャラクター。  
GSの主人公のメインキャラクター。  
GSの主人公のメインキャラクター。  
GSの主人公のメインキャラクター。  
GSの主人公のメインキャラクター。  
GSの主人公のメインキャラクター。





とイヤだ」なんていうプレイヤーさんも見かけまして。

加藤…お洋服にもすっごく気を使いますよね。デートのときとか、前るときと同じ服を着て行くと「前と同じだね」って言われてシヨックを受けたり。私、毎日セーブして、メモをとって、「明日は何を着ていこうか」って考えたり。

小松原…すごい。拍手（笑）。

加藤…ストーリーもすごくしつかりしてましたし、キャラクターの感情表現とかもリアルですごく良かったです。「やっぱり女はダメだな」ってところとか。ほら、友達だったのに、愛が入ると、男が入ると友情も何もなくなっちゃうじゃないですか。ゲームだけど「本物っぽい」と思いました。でも、一番印象に残っているのは、やっぱり葉月が自分を好きになつてくれたとき！

内田…葉月が猫をなでていて、そ

れまで名字で呼ばれていたのに、急に名前で呼ぶシーンですね。

加藤…真剣に嬉しかったです。

内田…『GS』で一番気を使って、がんばって作ったシーンなんで、そういつてもらえると嬉しいです。恋愛しているときの達成感って、最初は自分が追いかけているだけなんだけど、ある日相手も「こっちに向かっていて」ということがわかった瞬間の嬉しさじゃないですか。そこが「ときめき」なんです（笑）。

## 本当にリアルな学園生活を

加藤…『GS2』も学園ものなんですよね。

内田…基本線は同じです。男の子がいて、女の子がいて、弟みたいなのもいて、大人もいて。舞台も初代『GS』と同じ町です。4年後という設定でね。『GS』をプレイされた方はゲーム内で街を歩いていて「あ、あのゲーセンつぶれてる！」とかわかる。

「感情表現とかもリアルで良かったです  
『やっぱり女はダメだな』って」（加藤）



明理

あかり  
株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
プロデューサー  
代表作は ときめきメモリアル Girl's Side ランブルローズ ランブルローズ ダブルエックス  
ときめきメモリアル GS シリーズではシナリオライターも務める



加藤…初代『GS』だと、一日とか、一週間とかのスケジュールを立てて行動したじゃないですか。その辺りも同じですか。

小松原…システムも基本的に同じです。『GS』で熟練された方が、それぞれ編み出したテクニックみたいなものがあるじゃないですか。そうしたのも、ちゃんと使えるようにしています。熟練者が「これができたらよかったのに」という要望もたくさんもらいましたが、そうした「かゆいところ」



小松原 里枝子

まつばら リエ子  
株式会社コナミデジタルエンタ  
テインメント デザイナー  
代表作は ときめきメモリアル  
Girl's Side  
ときメモGSシリーズでは  
キャラクターデザインを担当

にも手が届くように作ったつもりです。

加藤…嬉しいですねー。ありがとうございます！

うございますー！ 素晴らしい！！

そうそう、出てくるキャラクターは、どんな感じなんですか？

内田…話し出すと長くなるんですけど（笑）。初代『GS』に比べて、よりリアリティを重視しまし

た。たとえば思春期特有のピュアな葛藤とか、そういう雰囲気を感じてもらえるように設定したし、ストーリーもがんばりましたよ。

加藤…感動します？

内田…賭けてもいいですけど、エンディングで泣きます。

小松原…昨日、とあるシナリオをテストでプレイしたんですけど、途中から涙ぐんできて。自分で作ったのに（笑）。

加藤…えー!?（大はしゃぎ）

内田…ありえない展開をしますからね。「そんなバカな！」って状況に陥ります。僕もテストプレイ中に泣きました。イイ！ シナリオがイイ！！ って（笑）。

加藤…今すぐやりたい！ なになにそれ!? 私も味わいたいです!!

小松原…内田さん、「何回泣かせてやろうかって」なんて言いながらシナリオ書いていましたからね。

「泣かせてやる」なんて言いながらシナリオ書いていましたからね（小松原）

とくめきメモリアル  
Girl's Side 2nd Kiss

PlayStation 2  
KONAMI

とくめきメモリアル  
Girl's Side 2nd Kiss

©2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

●とくめきメモリアル  
Girl's Side 2nd Kiss

「とくめきメモリアル」シリーズの最新作。主人公の成長と恋愛の物語が、よりリアルに描かれています。そして、これまで以上に感動的な展開が待っています。

・新キャラクターの登場  
・新シナリオの追加  
・新衣装の追加  
・新アイテムの追加  
・新エンディングの追加

「とくめきメモリアル」シリーズのファン必見の大作です。ぜひ、この機会にプレイしてください。





## 女の子だってゲームしたい！

加藤…最近、ようやく女の子向けゲームが定着してきたと思うんですよ。それこそ『GS』から、メジャー路線にきたというか。  
小松原…10年前だと、女性がゲームをやっている、というだけで「えっ!?」って思われがちだったじゃないですか。男の子がゲーム

## 「ときメモって本当は女性にこそ向いていると思うんです」(内田)

をやっているにも普通なのに、女の子だとそれだけでオタクって言われたり。『GS』は、そういうレッテルを壊すため、という意味でも、がんばって作りました。

内田…最初に『GS』の企画が始まったとき、もうすでに「女性向け」ゲームは存在したんですが、正直、まだまだマイナーな存在だったんですね。僕は女性向けゲームについては当時ほとんど知識も感覚もない状態だったので、普通にやっても先行するタイトルにはかなわない。さらに、今あるゲームと同じことをやっても、失礼

ない方ですが、マイナーな存在からは脱却できないんじゃないか、と思ったんです。まあ『ときメモ』という大きい名前をつける以上は、メジャー路線にしなければならぬという意識というか、プレッシャーもあったのですが。『ときメモ』って、本当は女性に

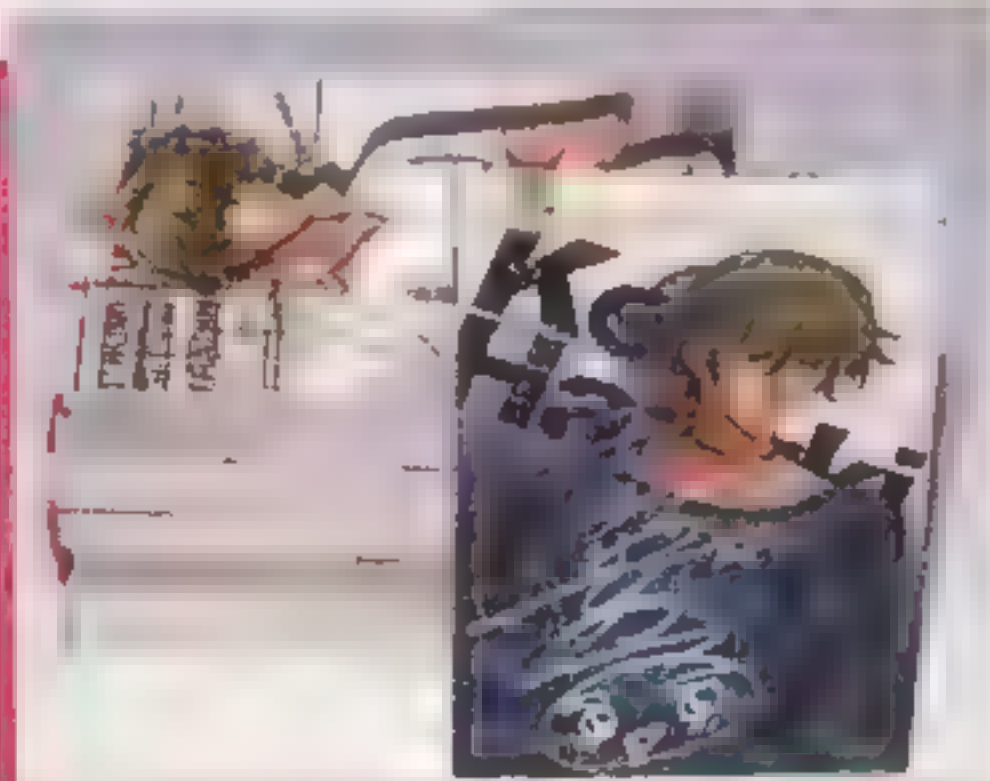
こそ向いていると思うんですよ。『ときメモ』の男性ファンって、少女マンガに理解のある人が多いんですよ。だから、もとの『ときメモ』路線でやれば、絶対に女性にもウケる！と考えたんです。でも、当時は社内でも全然理解してもらえませんでした。

加藤…私は、小さい頃から今の仕事をしていたおかげで、あんまり学校に行けなかったじゃないですか。だからかもしれないですけど『GS』は本当に楽しかったんですよ。今の女の子って、少女マンガもファッション誌感覚で読むんです。マンガの登場人物が着ている洋服を参考にしたりとか。あと、失恋したり、気分を変えたいときにドラマを見たり、マンガを読むんです。それが、ゲームだとすごく簡単に、マンガよりも世界に入っていけるんです、グッズなんかもたくさん出ますし、自分でプレ

イしますから。ゲームの楽しさって、マンガとかドラマとかで得られるものと同じなんですよね。だから、もっともっと、女の子向けゲームがメジャーになって、いろいろな作品を楽しみたいです。小松原…次回作を作るときは、加藤さんにいろいろとアドバイスをもらいたくなりましたねー。  
加藤…え？ 出演させてくれるんですか(笑)。

### スペシャルプレゼント!

#### ときめきメモリアルGirl's Side トレーディングカード コンプリートセット



今回の対談を記念して、コナミデジタルエンタテインメントさんより『GS』トレカを完全フルセットでプレゼント。当然レアカードもカバー。ご希望の方は、官製はがきに住所・氏名を明記の上「GSトレカ希望」とお書きになり、「〒104-0041 東京都中央区新富町1-3-7 ヨドコウビル ゲーム批評編集部 「GS」トレカプレゼント係」まで応募ください。



## ときめきメモリアルONLINE

シリーズ最新作は  
ひと味ちがう

# オンラインで ときめけ!!



text by midi



「学園内で楽しく過ごすこと」こそが、本作における最大かつ唯一の目的。楽しんだ者勝ちな世界なのだ

『ときめきメモリアル』シリーズの最新作は、なんとオンラインに特化した学園コミュニケーションゲーム。タイトルはそのものズバリで『ときめきメモリアルONLINE』。昨年末からβテストを行い、今年の3月に課金サービスがスタートした。

「恋愛シミュレーションゲームがオンラインに? それっていわゆる出会い系じゃないの!?」って思った人、その考えは半分ぐらい正解。というのも本作は、オンライン上に設立された学園に通い、他の生徒たちと楽しくコミュニケーション

シオンをとりながら、すてきな学園生活を送ることが目的となっているからだ。コミュニケーションが遊びの中心ってことは、出会いがなけりゃ始まらない。それから考えると、広いう意味で「出会い系」とも言えなくはないのである。

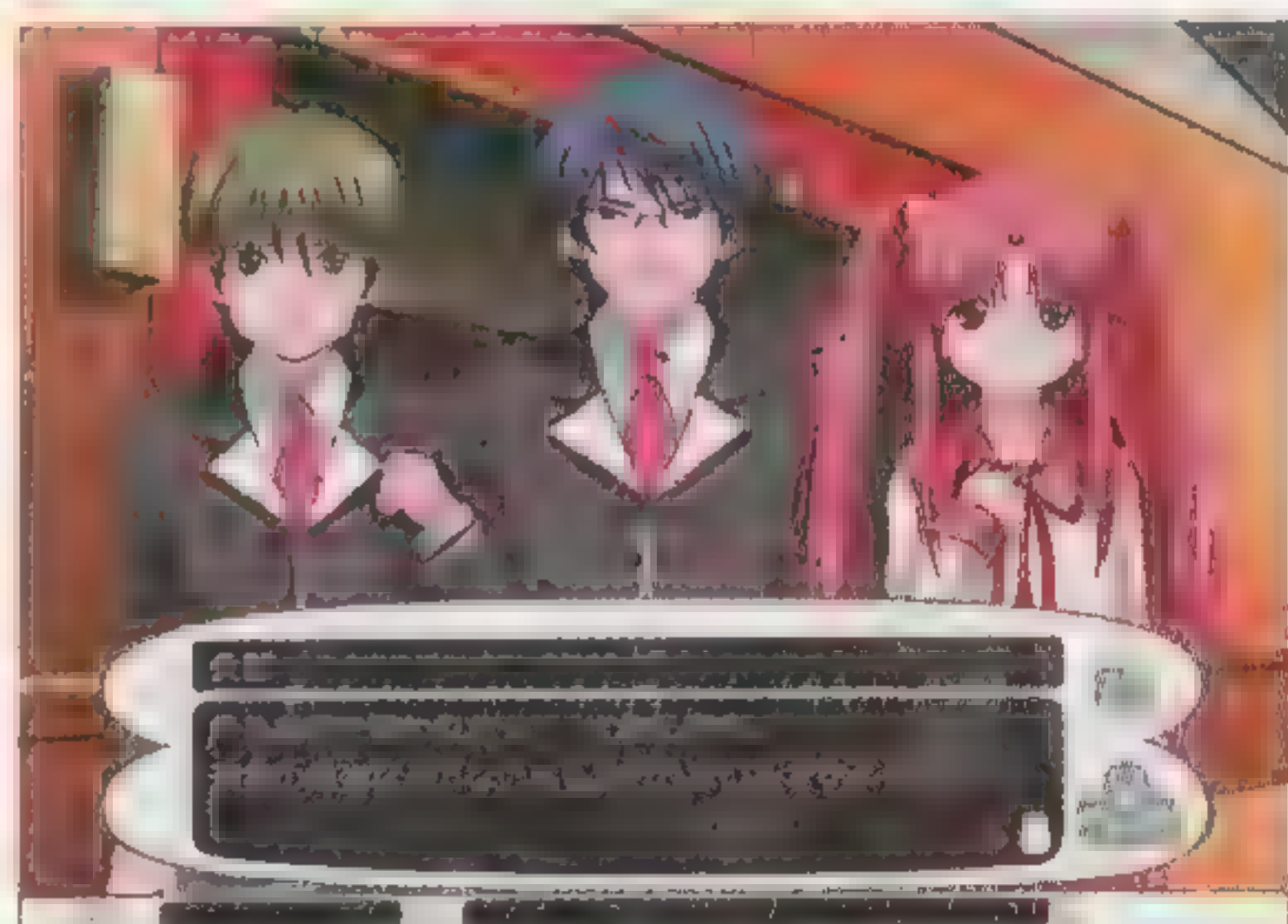
ゲーム中には、授業に見立てた多人数参加のクイズゲームや、やり込み要素満載なRPG戦闘風のクラブ活動、プレイヤー自身が主人公になりきって参加できるドラマイベント、そしてNPCとの恋愛(この辺りが「ときめき」っぽ

い)など、いくつものアトラクションが用意されている。が、それらは強制参加ではないので、すべての要素を遊ぶべく校内を奔走するのも、教室内でクラスメイトとまったりダベるのも、プレイヤー次第。そこからは「学園という箱庭の中にさまざまな遊びを用意したので、あとは自由にみんなが楽し

み」が用意されている。が、それらは強制参加ではないので、すべての要素を遊ぶべく校内を奔走するのも、教室内でクラスメイトとまったりダベるのも、プレイヤー次第。そこからは「学園という箱庭の中にさまざまな遊びを用意したので、あとは自由にみんなが楽し

み」が用意されている。が、それらは強制参加ではないので、すべての要素を遊ぶべく校内を奔走するのも、教室内でクラスメイトとまったりダベるのも、プレイヤー次第。そこからは「学園という箱庭の中にさまざまな遊びを用意したので、あとは自由にみんなが楽し

### 学園という名の箱庭で繰り広げられる 清く正しい「出会い系」ゲーム



こちらはドラマイベント。スポ根、恋愛、学園コメディ、友情、さまざまなシナリオが用意されている



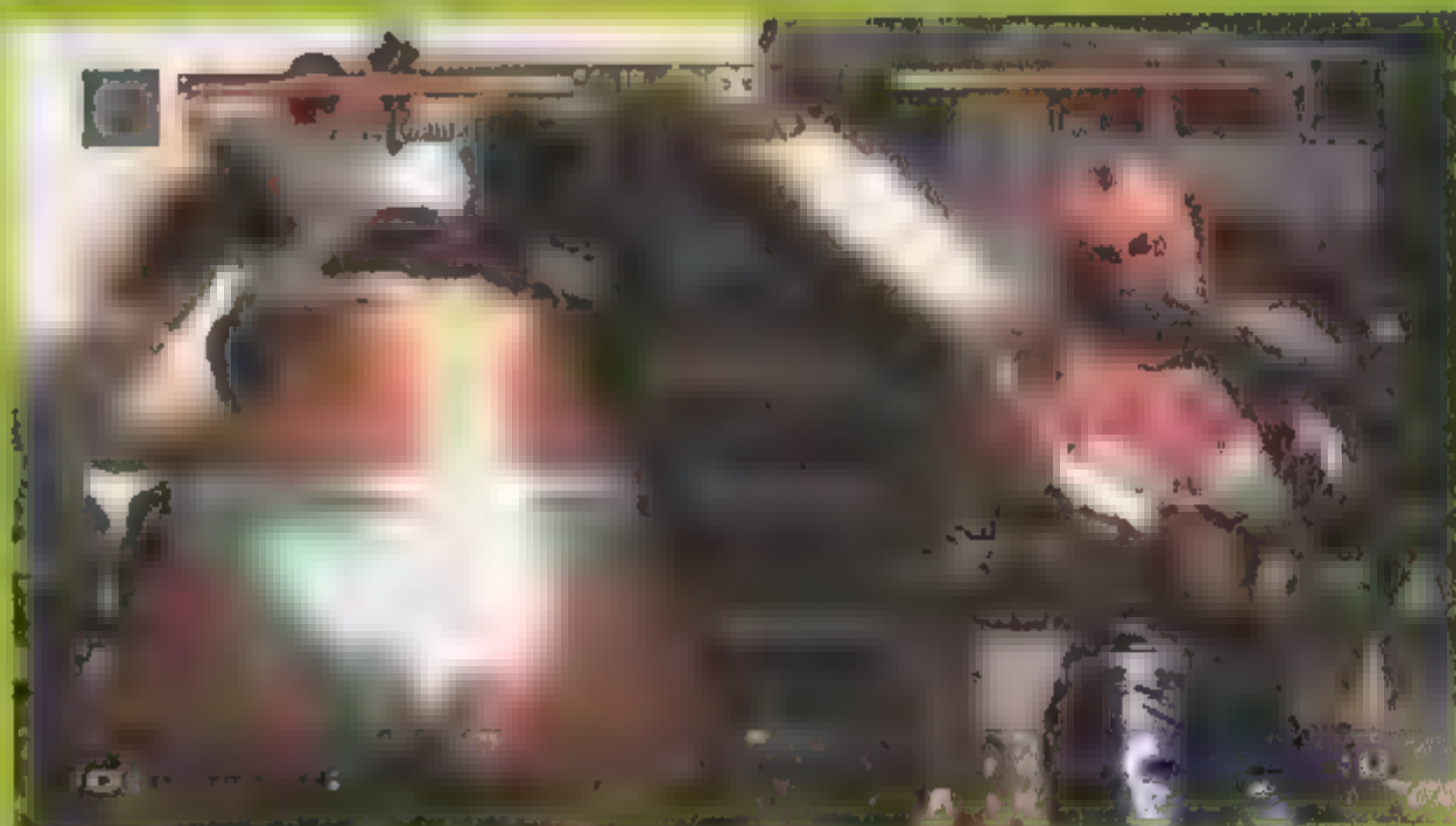
# IMMORTAL ROSE



## デューガルローズ ダブルエックス

【基本情報】

- ・ 開発：アスキー・メディアワークス
- ・ 発売：アスキー・メディアワークス
- ・ 発売日：2004年12月16日
- ・ 価格：¥880
- ・ 対応機種：PC (Windows 98/XP)



「デューガルローズ ダブルエックス」は、アスキー・メディアワークスから発売される格闘ゲーム。本作は、前作「デューガルローズ」の続編として制作された。プレイヤーは、主人公の妹である「ローズ」を操作し、様々な悪役と戦っていく。本作は、前作に比べて操作性が向上し、よりリアルな格闘ゲームとなっている。また、本作には、前作に比べて多くの新キャラクターが追加されている。本作は、格闘ゲームファンにとって、非常に興味深い作品となっている。



『ランブルローズ』は  
月刊プレイボーイだ！

若い読者の方は、ほぼなじみがないと思うが、筆者が感じたのはまさにコレ。まず、ビジュアル面からしてそう。ナイスバディ（死語）のお姉ちゃんたちが、これでもか！”ってくらい前面に押し出されている。この時点で読者（プレイヤー）層を絞り込んでいるが、これは意図的であろう（ゲームではさらに対象年齢の設定、ハードの壁がある）。はつきり言ってしまえば、どちらも大人の嗜みである。『ランブルローズ ダブルエックス』には何十時間とつづられる物語はないし、フレーム単位の入力を求められる内容ではない（突き詰めるとそうなるかもしれないが）。ゲーム性や技数などを引き合いに出す人もいるが、このゲームの楽しみ方はもっと別のところにある。この手のゲームでは強い技、隙の少ない技で、効率よく”勝つことを求めるのが普通だろう。もちろんそういう遊び方を

否定するつもりはない。ゲームでもキラームーブという、いわゆる必殺技が用意されており、一発逆転まではいかないが、大きなダメージを与えることができる。しかし、あえて条件の厳しいHムーブを狙うのが大人というものだ。Hムーブはキラームーブと共有する必殺技ストックを消費し、かつ特定の技によつて蓄積するHゲージを消費する。普通ならばさつさとキラームーブで勝負を決めてしまえばいいのだが、勝つまでの過程も楽しさのひとつ。ちくちくとHゲージをためるストックさは、ある意味余裕のある大人じゃないとわからないかも？ 英国人はアフタヌーンティーの時間を尊び、長い時間をかけてゆつくりと楽しむ。このゲームはこれに通じるところがある（と思う）。

## カジュアルなシステムと マニアな内容

さすが次世代機、ビジュアル面に関しては前作から大きく進化している。筋肉のつき方、陰影、エ

フェクトなど、好みによって賛否はあるかもしれないが、こだわりを感じられる。タッグ戦が可能になり、プロレスによく見られる誤爆↓仲間割れ、といった展開もあり、プロレスファンとしてはニヤリとしてしまう。技に関しては、オーソドックスなものからトンデモ技、家族がそろったリビングでプレイするには勇気のいるエロい技まで多様。打撃や技に対する力ウンターもあり、(いろいろな意味で)接待ソフトになる。まあ、この辺りまではオーソドックスだが、ここからが素晴らしい。罰ゲームを賭けたクイーンズマッチではリンボーダンス、ダンス、くすぐりなど、プロデューサーの神経を疑う内容(ほめ言葉ですよ?)。コスチュームも選択でき、水着なんて狙いすぎというか、剛速球のど真ん中。スクリーンショットも取れるので、親には見られないように。独自キャラクターのエディットも身長体重はもちろん、体格の変更やコスチュームの選択も可能、巨乳のメイドコスプレキャラ

はどうすればいいのですか!?  
年齢や時間を盾にしたくはない  
が、『DOA4』で打ちのめされた  
おっさんにとって、これくらいカジ  
ユアルな内容は非常にウエルカム  
だ。コスチューム集めなど時間をか  
けられる要素もあり、休日の午後  
をゆったりと大人の嗜みで過ごす  
にはおススメの作品である。

関連グッズも発売

主にフィギュアをメインに商品が展開中。個人的におススメは「フィギュメイト」だ。価格もお手頃でかわいさ爆発。



『フィギュメイト ランブルローズ Vol.1』

内、フィッティング付き/希望小  
売価格:368円(5%税込)/ラインナップ:全5種類+レア2種類

フィギュアメイトをプレゼント！ 詳しくはP128へ



歌に、ゲームに…いま注目の声優

# 園崎未恵

## 直撃インタビュー

Text by がすけつ

自由な雑誌の自由なコーナー「或るゲームライターの生涯」の、自由なゲームライター、がすけつです。今回は園崎未恵さんのインタビューをお届けします。

「魔法使いになりたかった」  
声優・園崎未恵の歩んできた道

園崎未恵さんという声優がいる。近作では「FFXII」のヒロイン、アーシェ役や、テレビドラマ「24」のキムことキンバリー・バウアー役を担当していたといえは、ピンと来る方も多いただろう。バレエ教師の母につき、小学生の頃からバレエを始め、父には映画や演劇に連れられ、学生時代はその時々教師の薫陶を受け音楽に親しみ、高校に入ると演劇部へ

……まるでエンターテイメントの世界で生きるための純粹培養を受けたかのような生い立ちを経て、短大時代、母に紹介された劇場アナウンスの仕事をつかきに「声」の世界へと入っていく。

「FF」「24」そして「サクラ大戦V」といったビッグタイトルに次々と携わり、まさしく「今を時めく」園崎さんの人となり迫る。

### ゲームも封印!?

最近では中国茶が趣味とか

園崎 ファンの方から茶器を頂いたのがきっかけで、すっかりハマってしまつて。先日、一週間もお休みを頂いて、中国政府認定初級茶芸師の資格まで取ってしまいました。なんでもやってみないと気が済まない性格みたいで、しかも幸か不幸かわからないんですけれど、私が何かを始めようとする、必ずすぐ近くに専門家がいらつし



200万本を超えた3年ぶりのシリーズ新作。孤独な姫君、アーシェの声を担当している



レッド×セガが放つドラマチック・アドベンチャー。公家出身・九条昴をクールに演じる

園崎未恵 バイブル・コングレガ

ファイナルファンタジーX-2 ジョー・ブライニングゲーム



## 園崎未恵 プロフィール



1973年 東京都 2月7日生まれ A型  
●バレエ、ピアノ、演劇、舞台音楽など多くを学び、俳優、ナレーター、吹奏手、声優と多彩な活躍を持つに至る。幼い頃からテレビアニメ、特に魔法ものとロボットものが大好きで、夢の仕事に興味を持つ。子どもの頃の夢は「魔法使いになる」とか。  
公式ガイド(園崎未恵のゆらゆら金魚)

やって。あと趣味といえばネイルアートかな。自分でもするんですけど、今はもっぱらアートしてもらうほう。普通ネイルアートって親指にはあんまり凝ったことしないんですね。でも私の場合は、台本を持ったときに見えるように、特に左手の親指を念入りにしてもうなんです。あとゲームも好きなんですけれども、好きすぎて(笑)今は完全に封印中です。

### SFやファンタジーを好み

——台本を片手に、声で演じる世界に踏み込んだきっかけは？

園崎 もともと舞台をずっとやっ

ていたんですけど、最初に入

た事務所が、ゲーム音声の仕事

得意としていたんですね。それで

いくつか仕事を頂いていく中で、

どんどんメディア展開されてい

て……ゲームとか、アニメなどの

仕事メインになっていったんで

す。今の事務所に移ってから、キ

ートン山田さんや、高乃麗さんと

いった先輩方についてやらせてい

ただいていううちに、洋画の吹き

替えやナレーションの仕事もいた

だくようになりました。

——最初に「コレはビッグタイト

ルだな」と思った作品は？

園崎 松本零士さんの「クイーン

エメラルダス」ですね。OVA第

一卷に出させていただきました。

猫の役ということだったので「ニ

ヤー」とか言うだけかと思っていた

たら、出番が多くてそのストーリー

のキーになる役どころで。小さ

い頃からSFとかファンタジーが

大好きで、バツチリ松本アニメで

育った世代だったこともあって、

すごく嬉しかったのを覚えていま

す。

——「24」なんかも誰もが知って

るタイトルですけど。

園崎 そうですね。正直はじめは

ここまでのビッグタイトルになる

とは思ってなかったんです。面白

いドラマでしたが、DVD作品で

したし。でもTVで放映されて。

「見たよ」と言ってくださる方が

本当に多くて、嬉しかったですね。

私は主人公ジャック・パウアーの

娘で、キムという女の子の役だっ

たんですが、彼女が勝手な行動を

したばかりに大変な目に遭うと

いうシチュエーションが多くて、

ほかでお会いした方が私に「キム、

頼むからじっとしててくれ」って

……私に言われても、ね(笑)。

## 「アトウハート」

### 『アトウハート』のゲーム



戦乱の中で紡がれる壮大なる悲劇。妖艶なる女魔法戦士・ペロニカをサディスティックに表現



『ぶよぶよフィーバー』1・2ではアルル、クルーク、フランケン子と三役を演じ分けている

「グロリアンサーIV」シルヴァネール、  
「Fantastic Fortune」日野平美、「AS」エ  
ンジェリックセレーナー、アルテ・セーマほか。

がすけつプロフィール

放浪のがすけつ倶楽部(タモリかよ)。ゲーム雑誌を中心に活動するフリーライター。お仕事の依頼はmixi経由でどうぞ



魔法使いとして、プロとして  
さまざまな作品への架け橋になりたい

モノによってガラッと違う？  
ゲーム作品アフレコの現場

——『サクラ大戦』では九条昴の役どころを担当しているっしょって、ゲームだけではなく実際のステージにも出演されていますが。

実は私、帝都花組さんの最初の舞台（「愛ゆえに」）をリアルタイムで見てるんですよ。まさか

自分がそっち側の人になるとはま  
ったく思つてなくて（笑）。そろ  
そろサクラのオーディションを受  
けてから3年くらいになりますか  
ね。決まつてからは制作発表の振  
り付けですとか、発売後のディナ  
ーシヨウですとか、今年の春の組  
育レビユウですとか、歌も振り付  
けも覚えなければならぬことが  
たくさんあつて。でも、普通に声  
優やつてるだけでは絶対に有り得  
ないようなことの連続なので、や  
りがいは大きいですね。

——昂の衣装でお客様の前に出

るのに抵抗はなかったですか。

形式に出演することも初めてだし、  
キヤラ衣裳で出て行くのも初めて  
だし、みなさんに受け入れてもら  
えるかどうかという不安はあり  
ましたね。でもみなさんいいお客  
さんばかりで。そりゃ最初は恥ず  
かしかったですけど(笑)、それを言  
ってても始まりませんしね。

——アフレコ現場でもサクラとほ  
かのゲームでやはり違うんです  
か。

そうですね。たとえばRPGなんかだと、基本的には主にムービーシーンのアフレコなので、役者さんたちがそろって、ほぼ仕上がっているムービーに対して声を当てていくんですが、サクラの場合はプレイヤーとの会話がメインですから、基本的にはひとりですべてのセリフをひとつずつ録っていくんです。みんなで録るときは他の役者さんたちと掛け合いし

「歌う♪大紐育♪」

前号でもお伝えしたが、今年9カ月を経て、メインキャストが一同に会したレビュウショウ「歌う♪大紐育」が開催された。

園崎 レビュウに関しては、そ









レアもの  
アリ!!

ゲーム批評69号

# 読者プレゼント

1  
加藤夏希さん  
サイン入りユニフ  
フォームセット …1名様

プレゼントの応募の際には、本誌付属の  
アンケートハガキをご使用ください。

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます

2  
加藤夏希さん  
サイン入りシューズ  
…1名様





#### 4 ゲームソフト ……各1名様



プレゼントのゲームソフトはレビューに使用したため、すべて開封済みです。ご了承ください。  
「ゲームソフト批評」他で紹介したソフトを各1名様にプレゼント致します。

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 『2006FIFA ワールドカップドイツ大会』          | 『ガンパレード・オーケストラ 緑の章 ～狼と彼の少年～』             |
| 『ウイニングイレブン10』                    | 『大玉』                                     |
| 『プロサッカークラブをつくろう! ヨーロッパチャンピオンシップ』 | 『おさわり探偵 小沢里奈』                            |
| 『MOTHER3』                        | 『SIMPLE2000 Vol.96 THE海賊～ガイコツいっぱいいれーつ!～』 |
| 『N3 NINETY-NINE NIGHTS』          | 『SIMPLE2000 Vol.99 THE原始人』               |
| 『大神』                             | 『大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍! 番長 PORTABLE』      |
| 『Another Century's Episode 2』    | 『実戦パチスロ必勝法! アラジン 2エボリューション DS』           |
| 『ポケモンレンジャー』                      |  |
| 『街～運命の交差点～特別篇』                   |  |
| 『実況パワフルプロ野球ポータブル』                |  |

#### 3 ニンテンドーDS Lite ……各色1名様



- A. クリスタルホワイト  
B. エナメルネイビー

#### 5 フィギュメイト ランブルローズ Vol.1 (3個セット) ……3名様



フィギュアの種類は全5種類!  
(+レア2種)

※フィギュアの内容は選べません。  
ご了承ください。

#### 6 園崎未恵さん ミニアルバム 「Sphere」 &直筆サイン入り生写真

…3名様

疲れた心を癒やす  
珠玉の1枚





観客全員がゲームのプレイヤーと化す！

# 平沢進 インタラクティブ・ライブ

## INTERACTIVE LIVE SHOW 2006「LIVE 白虎野」

開演前の様子。ステージと観客席の間には、このように大型のスクリーンが設置されている

いよいよスタート。蟻が運ぶモチーフは……アルバム「白虎野」のジャケットに描かれていたものだ

約3年振りの「インタラクティブ・ライブ」、INTERACTIVE LIVE SHOW 2006「LIVE 白虎野」が5月1日になんばHatch、5月3・4日に日本青年館で行われた。「インタラクティブ・ライブ」はマルチエンディングの「ロールプレイングゲーム・コンサート」で、観客・在宅オーディエンス（会場外からインターネット経由で参加するファンのこと）が力を合わせ、グッドエンディングを目指す。ちなみに今回は2日目にグッドエンディング、最終日に最悪エンディングに到達するという結果になった。

（平沢進氏へのインタビューはP.86より）

選択肢以外にも、観客が参加するイベントが要所要所に出現する。先に進むにはまだまだコールが足りない！

ライブ中、しばしば現れる選択肢画面。観客たちがどちらを選択するかによって、エンディングが変わる



「ゲームサイド」&「G-navi」  
リニューアル記念イベント



ゲームがあれば  
人はポジティブに  
なれます。

2006

8.12

in AKIHABARA

豪華ゲストによるトークイベント&  
あっと驚く蔵出しアイテム一挙放出



詳細はマイクロマガジン社 公式サイト  
(<http://www.microgroup.co.jp/mm/>)にて順次公開!



# お金持ちになりたいのですが？

と尋ねられたら、たいていの人はイエスと答えるでしょう。でも、どうしたらお金持ちになれるのでしょうか？ その方法を教えてくれるヒトは滅多にいません。

あなたは、全世界で二七〇〇万部を超えたベストセラー

「金持ち父さん、貧乏父さん」を読みましたか？

著者のロバート・キヨサキ氏は、子供の頃受

けた金持ち父さんからの教えを元に実際にお

金持ちとなり、本を書き、それがベストセラー

となりました。しかし、あなたがこの本を読んで

感動し、「さあ私もお金持ちになろう」と思ってもスグ

に実現できるわけではありません。何故か？ お金持

ちになるための能力「ファイナンシャル・リテラシー」

が身に付いていないからです。

金持ち父さんが繰り返し

教えてくれたこの能力を

誰でも身に

つけられる

ようにと、

著者が考

案したのが

この「キャッシュフロー」ゲームです。

あなたの「金持ち父さん」はこのボ

ードゲームです。このゲームで繰り返し返

し遊べば、それがトレーニングとな

り、お金持ちになる基礎が身に付く

のです。

……お金持ちになりたいですか？

大好評  
発売中

## キャッシュフロー101 日本語版

仲間と楽しみながらお金持ちになるための基礎知識が“体得”できるユニークなボードゲーム。住宅ローンや子供の教育費、税金などのために毎日アクセク働く日常から逃れる方法が、ここにあります！

こんなことが学べます

- ファイナンシャルIQを速く簡単に高める方法
- 給料が少なくても経済的自由を手に入れる方法
- 資産がお金を生み、お金が自分のために働いてくれる方法



標準小売価格  
21,000円(税込)

※英語版付属のビデオ・カセット  
テープは付属していません

ご購入は

全国の紀伊國屋書店、東急ハンズ各店、銀座博品館などで。また、全国の書店でもご注文いただけます。金持ち父さんの日本オフィシャルサイト ([www.richdad-jp.com](http://www.richdad-jp.com))、株式会社クラビス ([www.clubrich.jp](http://www.clubrich.jp)) では、他の関連商品もお求めいただけます。最新の情報は、下記弊社Webサイトにてご案内しております。

キャッシュフローゲーム日本語版発売元  
**マイクロマガジン社**

[www.micromagazine.net](http://www.micromagazine.net)  
お問い合わせ:03-3206-1641

©1996-2004 CASHFLOW® Technologies, Inc. All rights reserved.

ボードゲームCASHFLOW®は、特許番号5,826,878、6,032,957および6,106,300の米国特許により保護されています。CASHFLOW®は、CASHFLOW® Technologies, Inc.の登録商標です。

## キャッシュフロー202 日本語版

さらに現実に即した高度なステップに進む人のための上級編。空売り、コール・オプション、プット・オプションなど、高度な投資のテクニックが学べます。キャッシュフロー101日本語版が必要。ロバート・キヨサキ氏他の専門家が不動産投資について語るCD (日本語吹き替え版5枚組) も付属。

標準小売価格 14,700円(税込)

## キャッシュフロー for キッズ

「かわいい我が子にも早いうちにこの能力を」というご要望にお応えして子供向けのキャッシュフローゲームができました！「子供のファイナンシャルIQを伸ばそう」(書籍218頁)とオーディオブック(CD約60分)がついた総合教育セットです。(対象年齢6歳以上)

標準小売価格 12,600円(税込)

©2006 MICRO MAGAZINE  
Printed in Japan

雑誌 03679-07



4910036790768

00743